
>interactif
univers
>interactif
Culture & technologies interactives #3 Juin/Juillet 1995
Chez les Zippies
Le Marketing vire Techno*
Configurations Multimédia
lesquelles & combien?
W&LT par Mondino
La fin de la télé
pourquoi les jeunes décrochent…
+
Monsieur Cibaire
SPECIAL AN 2000
* Work-Consume-Die
M 6330 - 3 - 35,00 F-RD

20 ans avant les agences de voyages virtuels, voici l'Expo.

3 SUISSES PARTENAIRE DES IMAGES DE DEMAIN À CITÉS-CINÉS 2

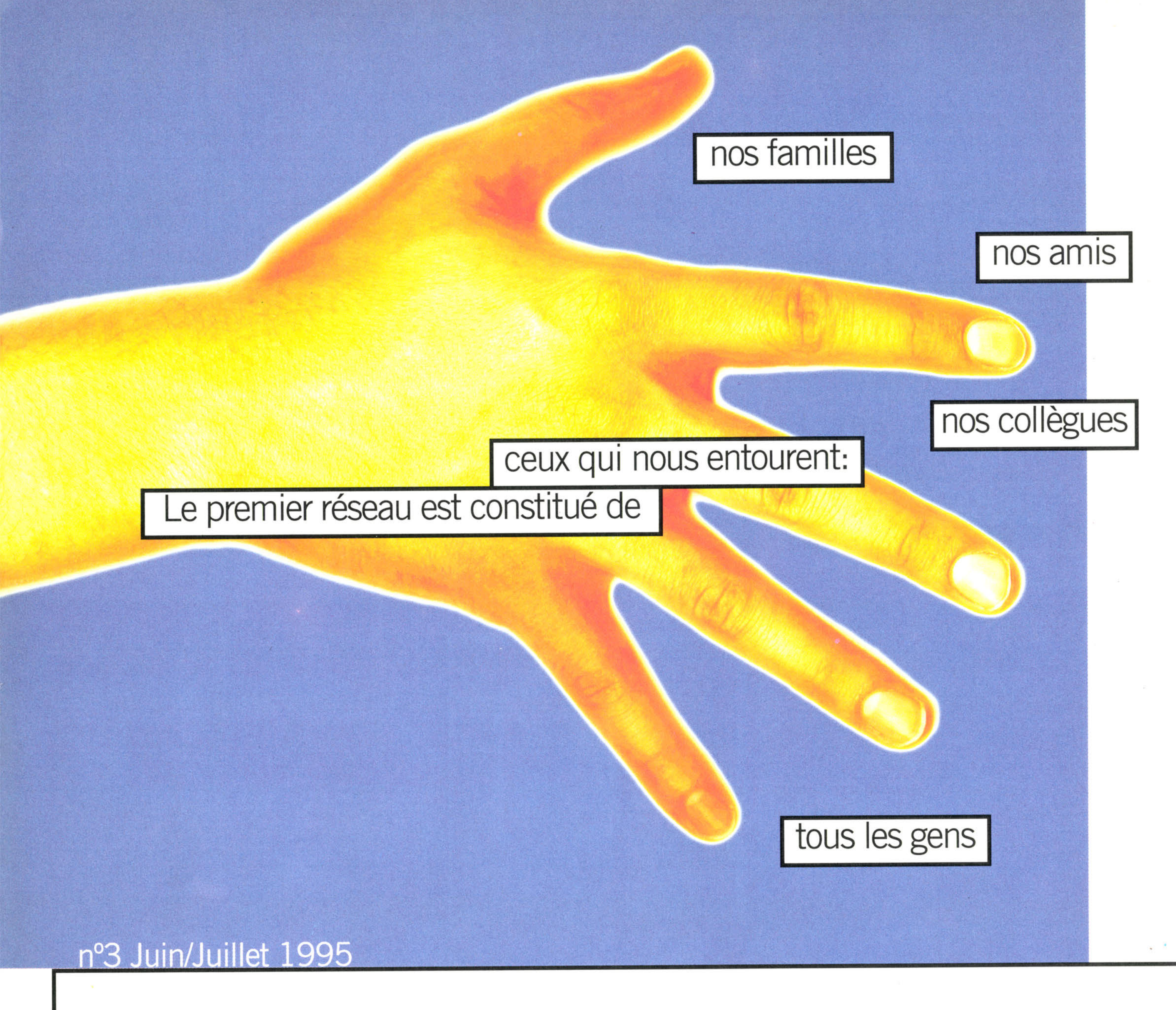
Demain, les images seront interactives, numériques, virtuelles : on ne se contentera plus de les regarder mais on pourra dialoguer et échanger avec elles. 3 Suisses, partenaire privilégié de Cités-Cinés 2 dans le domaine des images interactives, vous attend dès maintenant à la Colline de la Défense pour vivre une expérience hors du commun dans la salle du MESSAGER.

suivez vos intuitions





BDDP


nos familles
nos amis
nos collègues
ceux qui nous entourent:
Le premier réseau est constitué de
tous les gens
n°3 Juin/Juillet 1995



numéro spécial

vive les gens!

christian câble son immeuble

théo rigole

denis affine ses cibles

cheval debout passe des faxs pour changer la France

jesus revient avec les zippies

chine commente avec pertinence

constantin intéresse les géants de l'informatique

jean baptiste fait très fort avec W&LT

isis prend la pose











&



l'édito du n°3



"Composez votre code
A L'ABRI DES REGARDS INDISCRETS..."
Le D.A.B, 1995.

Les premiers voyous avaient une élégance et un sens de l'honneur qui se sont perdus depuis. Du moins, c'est ce qu'on raconte. Il y a un monde entre le hors-la-loi épris de liberté et le gang-boy qui tue pour une paire de baskets bientôt démodées. Un monde entre le dandy d'honneur de la rue de Lappe et le sicario sans regard des rues de Bogota. Un gouffre, encore, entre Fantomas et le pleutre corrompu de cette fin de vingtième siècle.
Pour cette raison, Kevin Mitnick laissera le souvenir d'une ombre arrogante, irrésolue, avec une tendance à mettre des coups de pied dans les gonds de toutes les portes fermées.
Dans le monde des spectateurs -notre monde- certains adoptent des moeurs décidément bien curieuses: on ne les entend applaudir à rien, ils ne déclinent pas leur identité à la demande, n'ont peur de personne, sont partout sans jamais se montrer, vivent dans le futur mais disposent d'une mémoire plus vaste que celles des disques durs les plus à jour. Ce sont les hackers.
La délinquance informatique est une IDEE QUASI-NEUVE. Ils en sont la jeunesse. Pas question de les admirer (quoique...eh, on fait ce qu'on veut ou pas?).
Non, juste une idée, comme ça: un type seul qui maintient un pays à distance avec quelques lignes de code, ça a quelque chose de plus poétique qu'un vieux comptable qui arrondit quelques factures de travaux publics dans un bureau lambrissé.
Alors, on regarde ce qu'on nous montre, un peu à côté, ou on se protège de tout? Au lecteur d'Interactif de choisir: les hackers, les nomades techno, les hommes sans peau de Mondino, les bricoleurs de conscience en chambre, et la cohorte des surfeurs du Réseau l'attendent dans ce numéro 3. Avec quelques visions éparses: un petit écran qu'on commence à éteindre (*La fin de la télé*), un autre qui commence à en dire long (notre CD-Rom où se télescopent Caro, NTM, Keziah Jones et la jungle) et un dernier qui peut servir à d'autres à savoir mieux que nous ce que nous voulons (*Database marketing* et *Les géants de l'informatique aiment-ils les jeunes?*).
Quelques heures de lecture pour échapper à la grande maladie fin-de-siècle:
LA SAME-OLD-SHIT-MANIA.
Quand on aura terrassé ce virus là, on parlera sans doute de l'ère de la communication.
En attendant, c'est le printemps.

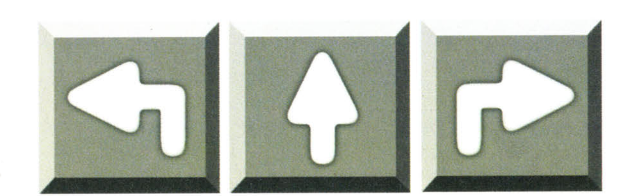


Photo: Olivier Malnuit

Courrier

>SALUT À VOUS TOUS, chers cyber-journalistes interactifs. Avant toute chose, permettez-moi de vous adresser quelques méga, que dis-je, quelques giga-octets de félicitations pour l'accouchement de cette centaine de feuilles hallucinément illustrées et ce petit support plastico-optique complètement fou. Il m'a suffi de lire quelques lignes pour que l'envie folle de vous écrire me "bugue" l'estomac (et à vrai dire, c'est la première fois de ma vie que j'écris à un canard). J'ai un projet qui me trotte dans la tête depuis quelques temps et je pense que votre bébé est idéal pour en parler. J'aimerais réunir quelques personnes susceptibles de monter avec moi un petit serveur BBS. Alors si des personnes, possédant comme moi un peu de matériel et beaucoup d'idées, veulent se lancer dans cette cyber-conquète de ce foutu cyber-sacré Graal, j'aimerais qu'ils prennent contact avec moi pour en parler très sérieusement. Voilà, c'est dit. Et même si ce message ne passe pas par vos maquettistes, flasheurs et autres imprimeurs, encore bravo pour **Lui** et très longue vie.

Joseph Alves 15 A bld Richelieu 92500 Rueil-Malmaison

>CHER QUI ME LIRA

Je suis heureux de lire un journal intelligent et écrit par des personnes, qui ont sans doute plus fréquenté At the Villa que les cocktails de TF1. En tant que jeune, au sens balladurien du terme, je me situe loin des débats politiques traditionnels qui tournent autour de l'élection présidentielle. Ma seule inquiétude est de savoir si les futurs présidentiables ont déjà utilisé un micro ou s'ils connaissent la réelle portée d'Internet. Je soupçonne volontiers qu'un Jospin a pu visiter un 36-15 Ulla mais a-t-il "pénétré" plus loin dans la philosophie du Village interplanétaire? Je considère déplacées, par exemple, les questions d'identité nationale posées en terme d'immigration face au peu de maîtrise intellectuelle qu'offre les bureaux d'études politiques en matière de Netsurfing sauvage.

Martin Prouvot Marcq-en-Baroeul

>JE SUIS BIEN CONTENTE d'avoir trouvé un magazine qui parle d'interactivité sans ressembler au catalogue de Surcouf. Pour être honnête, je ne suis pas exactement une pro de l'interactivité et même si je ne comprends pas toujours bien tous les mots, j'ai tout lu quand même. C'est donc que c'est intéressant.

Caroline Journo Paris 9ème

>DEAR INTERACTIF

Thank You for giving us a very intelligent N°2. Keep that cyber spirit going! En ce qui concerne Mr Cibaire, ça manque un peu de poésie (voir Coda...) Enfin c'est pas mal réaliste et c'est déjà ça... Votre magazine a beaucoup d'avenir!! Love, Peace & Harmony

Claude Sarreinsming

>DEMAIN, les capacités personnelles de la machine compteront moins que les logiciels qui l'emplissent. C'est là que les Bill Gates du monde entier gagnent et que les constructeurs perdent. Ils gagneront en proposant un logiciel qui puisse régler le chauffage, s'abonner à "Cuisine virtuelle" et faire la comptabilité en appuyant sur un bouton. Et la machine deviendra alors à son tour "virtuelle". Réduite au seul code alpha-numérique de l'e-mail. Moi à ce moment là, je serai devant mon ordinateur virtuel en train de lire *Interactif*, en pensant au bon vieux temps où il était sur papier. En attendant, j'ai encore les mains pleines d'encre et c'est tant mieux.

Romain Protat Paris 19ème

>J'AI BEAUCOUP entendu parler d'Internet et dans un avenir très proche je compte devenir propriétaire d'un micro. Vous devez être très informé sur le matériel à avoir pour se connecter. Est-ce nécessaire d'acheter du matériel style compaq pressario? Personnellement, je pense que c'est un accessoire. Votre magazine est passionnant même si parfois le vocabulaire est très pointu. Enfin un bon magazine! C'est un petit pas pour la presse mais un grand pas pour l'univers Cibaire. Merci de me donner la configuration idéale pour bien voyager sur Internet.

Eric Chalandon Montanay

>COURRIER INTERACTIF 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex
Coordonnées Fax: 49 88 63 64. Village Electronique: 36 70 25 63.
E-Mail: interactif@leserveur.com

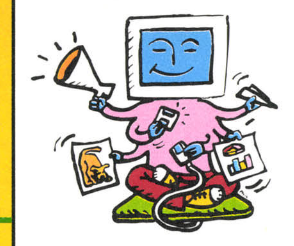
>interactif

Univers >interactif
5/7 rue Raspail
93108 Montreuil cedex France
Tél: +33 (1) 49 88 63 63
Fax: +33 (1) 49 88 63 64

Direction générale
Directeur de la Publication Philippe Giudicelli
Directeur délégué Patrick André
Assistante de direction Virginie Guyard
Rédaction
Rédacteur en chef Ariel Wizman
wizman@leserveur.com
Rédacteur en chef adjoint Stéphane Viossat
viossat@leserveur.com
Rédacteur Olivier Malnuit
Secrétaire de rédaction Catherine Conté
Direction Artistique
Geneviève Gauckler & Guillaume Wolf
Photographes
J.B Mondino, Yann Mellet,
Pierre Andreotti, Yann Morvan.
Ont collaboré à ce numéro
Géraldine Adam, J-M Barbieux, Jean Bonnefoy,
Christelle Destombes, Pascal Forneri, Klaus François,
Daniel Ichbiah, Isis, David Lichentin, Paul Mathias,
Francis Mizio, Loïc Prigent, Jean Revis.
Remerciements
Kouki/W&LT, Chloé/Virgin, Marco/Nova,
Linda Bengaouer/Métal Hurlant Prod, Janvier, Studio
Daylight, Bananas, Mgm, PH One.
Ce numéro est dédié à Graton.
Fabrication
Directeur de fabrication Jacques Gouffé
assisté d'Isabelle Dubuc
Assistante de fabrication
Nadine Debard
Atelier PAO
Chef du service Frédéric Levesque
Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Julien Dry, Laurent
Filippi, Loïc Le Goff, Céline Gontier, Laurent Langeron,
Philippe Martin, Olivier Monbel, Bruno Levesque
Publicité
Régie publicitaire CAP1 - 67, rue Robespierre 93558
Montreuil Cedex France
Tél: +33 (1) 48 59 13 14
Fax: +33 (1) 48 59 01 60.
Chef de publicité Sophie Costagliola,
Assistante de publicité Katia Rouxel
Marketing
Christine de Gandt
Promotion/Communication Nathalie Sergent
Maquette Fabienne Paparian
Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73 Tél: +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct Christine de Gandt
Télématique
Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Eric Lebette
Graphistes Xavier Chambon, Cécile Garret
Administration/Comptabilité
Assistante administrative Paulette Sebag
Chef comptable Leila Aïthabib,
assistée de Nadia Sahel. Charles Convalot, Stéphane
Bouchard (clients)l,
Patrick Vendendriessche
Service abonnements
6 numéros 175F
Etranger 235F
36, rue de Picpus 75012 Paris
Tél +33 (1) 40 02 03 70

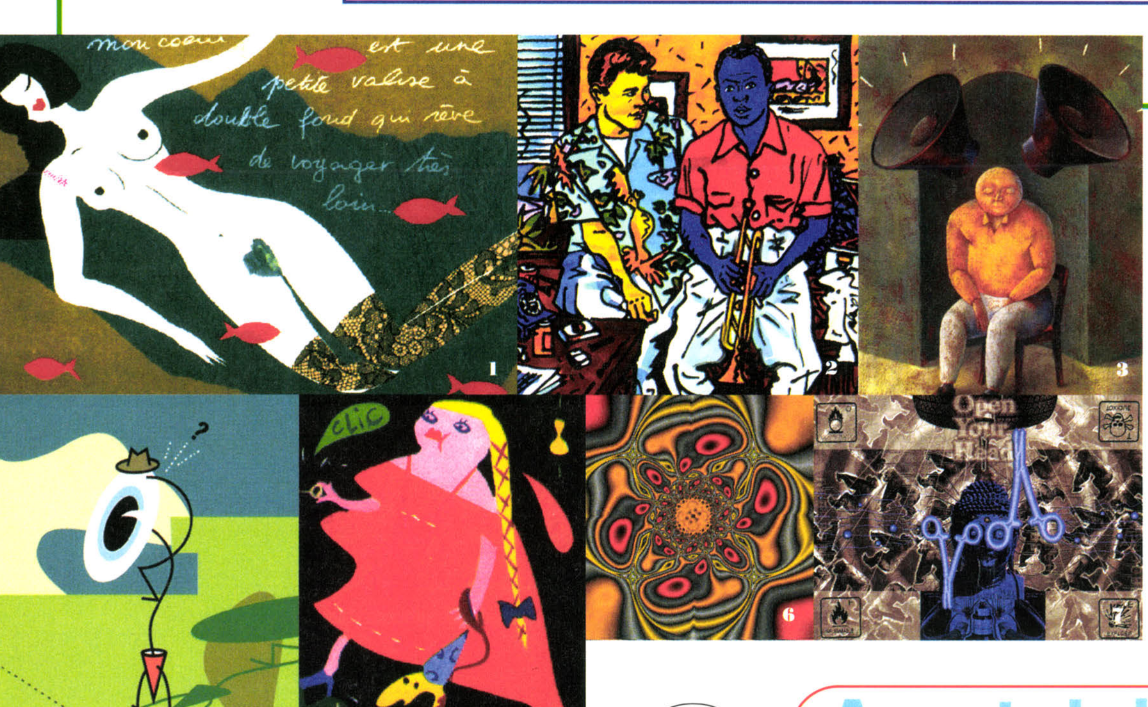
Univers>Interavtif est une publication Pressicom, SARL au
capital de 10 000F (principaux associés: Pressimage,
Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli)
Siège social et principal établissement
5/7 rue Raspail 93108 Montreuil cedex France
ISSN: en cours
Commission paritaire: 75892
Dépot légal: deuxième trimestre 1995
Imprimé en Union Européenne

Un encart de 16 pages foliotées, de 1 à 16,
broché entre les pages 34 et 35.





Attention
ça va exposer!







Artline

Artline, c'est un nouvel espace d'expression online pour les créatifs, une "galerie virtuelle" dans laquelle tout le monde peut exposer.
Artline n'est absolument pas réservé aux créations réalisées sur ordinateur.
La rubrique est ouverte à tous les styles et toutes les formes d'expression: photos, illustrations, textes, animations, sons...
Si vous nous adressez des créations sous forme "papier", nos graphiste se chargeront de les transformer en fichiers graphiques visualisables sur le serveur.
Nous ferons une sélection régulière des oeuvres reçues.

Pour tous détails sur l'opération, ou pour recevoir un dossier de presse, contactez Lewis Wingrove ou Nicolas Gerbaux

(16) 72 65 50 00.

Artistes présentés

1 *Théodora*
2 *P. Neumager*
3 *R. Curchod* *
4 *J. Lambert*
5 *V. Saüquere* *
6 *J.F. Colonna*
7 *Arkham*
8 *P. Reznikov* *
9 *E. Bravo* *

* *Représentés par Illustrissimo*



RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE DISQUETTE D'ACCÈS (PC ou MAC) SUR 3615 OUTLINE



INFOGRAMES
TELEMATIQUE
84, rue du 1er Mars 1943
69100 VILLEURBANNE
Tél 72 65 50 00 Fax 72 65 50 01

Plus beau, plus complet, à consommer sans modération: **le CD-Rom.**



Le contenu!

Vous trouverez dans le CD-Rom 3 des sujets liés à ceux du magazine (tellement exclusifs que même des grosses chaînes de télé nous les envient):
>Le Making of Mondino (voir p74): rentrez dans les secrets du maître de la photo. Le stylisme, les mannequins, la séance, la retouche, vous verrez tout (et plus encore) dans cette promenade interactive.
>L'interview de Chine Lanzmann, la présentatrice de "Cyberculture" sur Canal + (voir p11): vous lui posez des questions, elle vous répond.
>Poplar-Show: les marionnettes infernales ont besoin de votre aide, à vous de les sortir d'un mauvais pas!
>RGB force: avant d'épater les marchands d'art new-yorkais, ce cyber-manifeste s'expose dans votre ordinateur en avant-première.
>Seb Janiak dit tout page 85, voici un extrait de son talent: le clip des NTM "tout n'est pas si facile".
>Marc Caro commente les images de son nouveau film page 42, vous trouverez en hyper-exclusivité les premiers teasers de "La Cité des Enfants Perdus".

Audio

Vous pouvez lire le CD d'Interactif dans un lecteur audio en sélectionnant les pistes 2 à 4.
Attention! Ne jouez surtout pas la piste 1 sur votre platine laser cela risque d'endommager les enceintes.
2- **Keziah Jones** "Million Miles From Home" **3'57"** extrait de l'album **African Space Craft**. Courtesy of Delabel/Virgin France.3- **Sinclair** "Apprendre à Laisser" **3'20"** (instrumental) extrait de l'album **Au Mépris du Danger**. Courtesy of Source/Virgin France.
4- **Odep** "SysExno" **3'15"**

Attention!
Sur PC, l'installation du driver QuickTime indispensable au bon fonctionnement de l'interface est décrite dans le fichier "LISEZ.MOI" situé à la racine du CD-Rom. Lorsque vous choisissez de visionner W&LT dans le making of Mondino, une fenêtre de sélection apparaît: allez alors dans le dossier "inter" et sélectionner le fichier "W_LT.MOV"





CD-Rom (Mac/PC & audio) 3

>Interactif:

-Le making of de la séance Photo Mondino
-Interview Chine Lanzmann "Cyberculture"
-Le retour du Poplar show
-RGB force, de l'art cyber en V.O
courtesy of Dooley Le Cappellaine/Virtual Gallery

>Clips:

-NTM "Tout n'est pas si facile" Seb Janiak/Epic Rec.
-Teasers "La Cité des Enfants Perdus" le nouveau film de Jeunet&Caro.

>Tracks Audio: (lisibles CD-audio)

2- **Keziah Jones** "Million Miles From Home" **3'57"**
extrait de l'album **African Space Craft**. Courtesy of Delabel/Virgin France.
3- **Sinclair** "Apprendre à Laisser" **3'20"** (instrumental)
extrait de l'album **Au Mépris du Danger**. Courtesy of Source/Virgin France.
4- **Odep** "SysExno" **3'15"**

>Sharewares:

Stereogram Maker, Winfract, Tower Assault Démo, RealmZ, et plus!...



Insérez le disque et découvrez un vrai magazine électronique.

PC et compatible

Lancez Windows. Allez dans le gestionnaire de fichiers. Placez-vous sur le lecteur <D:> ou sur la lettre corrrespondant à votre lecteur de CD-Rom. Lancez l'application, qui se trouve à la racine du CD-Rom, en double-cliquant sur le fichier INSTALL.EXE. Le groupe >interactif sera automatiquement créé. Il ne vous reste plus qu'à double-cliquer sur l'icône après avoir installé le gestionnaire QuickTime comme indiqué dans l'encadré.
>interactif 1.
Vous trouverez également dans le dossier SHARE des démos de jeux ainsi qu'un kit d'installation de logiciels dédiés à Internet que vous pourrez copier sur votre disque dur.

Macintosh

Après l'insertion du CD-Rom dans votre lecteur, attendez que le logo >interactif apparaisse. Double-cliquez sur l'icône de lancement >interactif.
Tous les logiciels fournis peuvent être lancés à partir du CD-Rom, mais il est préférable de les copier.

Planète.Net

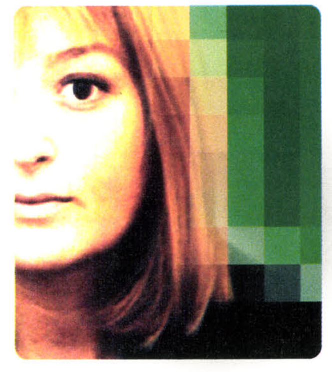
Dans ce dossier tous les modules Mac pour vous connecter enfin au Réseau mondial! (ATTENTION sur MAC vous devez posséder *Mac TCP* livré avec le système 7.5 et disponible sur le CD-Rom d'Univers Mac n°46)

Pas de lecteur CD-Rom?

Consolez-vous avec les tracks audio ou courrez vite chez votre superbe voisine (ou voisin) pour passer un bon moment d'interactivité: vous ne le regretterez pas!

Regards croisés

Chaque mois sur cette page, deux esprits se rencontrent. L'un sélectionne les nouvelles qui lui semblent refléter l'état du monde (ce mois-ci, Starck), l'autre (Chine Lanzmann) commente son choix.



Chine Lanzmann

animatrice de Cyberculture sur Canal +

C'est vrai que les lentilles customisées représentent une nouvelle tendance, très mode; presque un revival de "l'homme qui valait trois milliards". L'attirance vient de l'éphémère, de ce côté jetable que l'on peut afficher sans avoir à "marquer" son corps, comme avec un tatouage ou un piercing. Avec ces bijoux pour l'oeil, s'impose un véritable look.

1. Greenspace est le premier parc de rencontre en téléprésence. HITL (the Human Interface Lab) a réalisé un meeting virtuel entre japonais et américains à travers plus de 8000 kilomètres de fibre optique. Le premier espace de rencontre parfait?

On s'en approche mais rien n'est fait. Une étude sur la visio-conférence montre que les hommes d'affaires voyagent toujours autant (ils veulent conserver le privilège des classes affaires et des grands hôtels). Le face à face est toujours de rigueur, surtout pour la négociation. Le virtuel fait voyager rapidement mais les problèmes dûs aux différences culturelles sont encore inévitables. On ne communique pas de la même façon en virtuel qu'en réel. Pour y parvenir, il faudrait inventer de nouveaux codes de communication.

2. A New York, l'opticien Mitchell Cassel personnalise les lentilles de vue. Oeil de loup, regard à la Frankenstein ou vaisseaux éclatés d'héroïnomane sont offerts au grand public pour des sommes allant de 250 à 1250$. Enfin la séduction bionique?



Philippe Starck

Gourou-design

3. Herman Miller renouvelle la position assise avec le siège Aeron. Alliant ergonomie et design, il s'adapte à toutes les morphologies et toutes les positions.

Il y a dix ans, LE PETIT TABOURET avec une barre pour les tibias censé nous tenir droit, nous donnait déjà l'air ridicule. Je n'ai pas envie d'un mobilier qui fasse informatique. Travailler au lit avec son portable, on a tous essayé, ça ne marche pas! Tant qu'on aura besoin de téléphoner, d'écrire, de prendre des notes, de taper, la chaise et le bureau resteront indispensables.

4. David Weinberger prévoit dans Wired une société sans papier. Est-ce une finalité souhaitable? La lecture n'était-elle pas un instrument fertile?

Remplacer le papier par l'ordinateur, c'est un vieux fantasme. Mais on s'aperçoit bien qu'avec les imprimantes, de plus en plus de papier est utilisé. La lecture sur écran fait mal aux yeux et n'égale en rien le plaisir de lire un livre. Peut être y parviendra t-on un jour avec un autre support, comme les écrans à plasma. L'avantage certain du courrier électronique c'est le rangement, contrairement aux papiers accumulés en désordre sur un bureau.

5. 11 000 visiteurs se sont déplacés pour aller au Internet World Show. Ubuesque. Pourquoi ce salon n'est-il pas déjà immatériel?

Parce que VOIR DE SES PROPRES YEUX reste la véritable curiosité. Le débat sur les rapports humains altérés par l'informatique est stérile. Tout dépend du caractère et des choix de la personne. Certains peuvent se contenter des communautés virtuelles, d'autres auront besoin d'outrepasser l'écran pour se rencontrer et se voir.


DELABEL
Orb
ORBVS TERRARVM

Mix, les brèves qui font l'actualité.

Par Olivier Malnuit.

Halte au harcèlement faxuel!
Bip! Persuadé de recevoir le dernier cours du CAC 40, l'utilisateur de fax tombe, ébahi, sur une pub pour la "Cuisine de l'an 2000". Théoriquement interdite, cette nouvelle forme d'intox publicitaire n'en reste pas moins incontrôlable. Et même si le numéro de votre correspondant s'affiche, personne ne va s'amuser à lui envoyer un chapelet d'insultes électroniques. Heureusement France Télécom propose la liste *safran*, compromis du rouge et orangé déjà bien connus. L'inscription est gratuite mais un peu longue: deux mois de délai d'entrée. *G.A.*
Renseignements sur le 3614 France Télécom ou par votre agence commerciale (composez le 14).

Les centrales nucléaires d'EDF sont contrôlées de près... en Réalité Virtuelle. Grâce au logiciel de simulation créée par la société *Division*, les ingénieurs vont pouvoir assurer la maintenance des réacteurs sans s'exposer aux radiations. Une vigilance virtuelle pour des risques réels...
Contact: Division Limited, 19 Apex Court, Woodlands, Almondsbury, Bristol BS12 4JT, United Kingdom

Le robot-vigile
Le syndicat des gardiens de musée en tremble encore. Depuis qu'il patrouille dans les couloirs du musée de Los Angeles, le robot-vigile SR2 pourrait bien envoyer toute la profession en retraite anticipée. Avec ses 200 kilos et sa taille de 1,80 m, il n'a pas besoin d'être armé pour mettre en fuite les cambrioleurs. Il ne s'endort jamais, surveille la qualité de l'air, relève la température ambiante et détecte tout risque d'incendie ou d'inondation. Au moindre problème, il prévient la police par un système de vidéophone. Et si vous n'êtes pas d'accord, il vous roule dessus. *(Photo ci-contre)*

Une ceinture anti-nausées (enfin?)

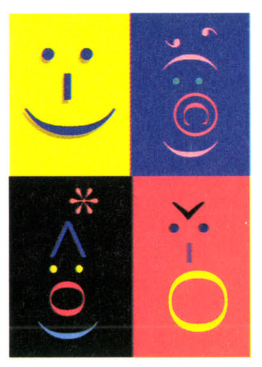
Portée juste au corps, *la ceinture ReliefBand* rend les voyages conviviaux. Grâce à de mini-décharges électriques envoyées à travers la peau, elle neutralise les messages nerveux du cerveau vers l'estomac, responsable de la nausée et du vomissement. A employer en cas de force majeure et uniquement sur prescription médicale.
Contact: *ReliefBand*, Maven Labs of Citrus Heights, Californie, US.
Tél: 19 + 1 916 67 361 45.



Les ambitions du Réseau: pas très Net.

Pourquoi pianoter sur Internet? Dans les milieux autorisés, on se pose encore la question. Et le très sérieux journal *Mac World* a enquêté auprès de 600 personnes pour le savoir. Résultat: une grande majorité de sondés souhaite utiliser le Réseau pour des applications très sérieuses comme le vote électronique ou la consultation des fichiers de bibliothèques! Plutôt surprenant quand on connaît l'éventail émotionnel du Réseau. Des millions de connectés pouvant converser, échanger des idées, se jouer des frontières et des distances, se limiteraient donc à la pratique en solitaire du civisme électronique...? Ou la contre-culture du Net, liée à son improvisation permanente, aurait-elle provoqué une crise de conscience?





L'enregistrement grand format



Le *Panther 5000* a du ventre et du métier. Avec un streamer de plus de 5 Go, cet outil de sauvegarde haute-capacité permet d'obtenir un taux de transfert de 36 méga-octets/mn, soit un giga-octet en 28mn. Il utilise des bandes 1/4 de pouce et ne tombe en panne que toutes les 2000 heures! Une révolution dans l'enregistrement des données qui facilite le travail des stations graphiques et des serveurs haut de gamme. *Panther 5000* est conçu par la société Tandberg Data Prix de vente conseillé: 11 090 fr. T.T.C.

Les smileys sortent de l'écran

Les Smileys (ou Emoticons) sont disponibles sur cartes postales. Utilisés sur le Net pour transmettre une émotion, ces signes claviers reproduisent le langage du corps: haussement d'épaules ou froncement de sourcils. On les retrouve à la verticale et dans toutes les couleurs sur les cartes postales des *Ed° Nouvelles Images*. Effet assuré dès réception du courrier. En vente à la Galerie Nouvelles Images, 6 rue Dante 75005 Paris. Prix de vente: 5 fr.

Cyclo whizz!

Aux Etats-Unis, la folie du *"Whiz-Bang Bike"* fait des ravages. Utilisées jadis dans les années 50, les bicyclettes à Whizzer (kit-moteur à gaz) sont de retour avec une technologie nettement plus moderne. L'électricité a souvent remplacé l'ancien système et la vitesse dépasse désormais les 30 km/h. Mais l'esprit du *Whizzing* est toujours là...

Contact:
Whizzer Motorbike Co, 15671 Commerce Ln., Huntington Beach, CA 92649; (714) 893-7674.
Specialized Bicycle Components, 15130 Concord Circle, Morgan Hill, CA 95037; (408) 779-6229.



Comment rencontrer des chopines...

Les cablo-opérateurs traînent, les gouvernements sont attentistes... Mais les brasseurs anglais prennent la relève. Pour ouvrir la masse à la nouvelle culture technologique, rien ne vaut le *cyberpub*.

A la suite du succès des cybercafés londoniens vient de s'ouvrir à Cambridge le *Six Bells*, le premier pub où l'Internet coule à flots.

Les habitués du newsgroup *alt.beer* pourront enfin s'exprimer dans un environnement plus proche de leurs préoccupations. Les échanges entre connaisseurs de houblon vont vite s'intensifier: soixante autres pubs seront reliés à Internet d'ici quelques mois.

CHBI, consultant pour les cyberbrasseurs, a mis le point sur les risques de l'opération: "Il faut être conscient du potentiel hostile de l'environnement. Dans un pub un ordinateur risque d'être utilisé comme paillasson, frappé ou arrosé de bière."

Les débitants de boissons oeuvreront donc pour éduquer leurs usagers. La chope sera-t'elle le nouveau média pédagogique et l'auvergnat le Mac Luhan de demain?

Jospinerie sur le Net
A défaut d'un programme français politiquement clair sur les autoroutes de l'information, on a pu apprécier la "transparence" du candidat socialiste. On sait désormais que Lionel Jospin a été moniteur de colonie de vacances, jeune basketteur doué et qu'il roule aujourd'hui en Cabriolet Renault 19. Sur le *http://www.calvacom.fr/elections/jospin/*, feu son programme, sa déclaration de patrimoine, son CV. *G.A.*

La mode on line
Les fondus de la mode ont un serveur: the *Fashion Industry Network*. On peut y consulter les "fashion yellow pages" (toutes les adresses et e-mail des créateurs, magazines, agences de mannequins...), y déposer son book (100$. pour un mois, 30$. la photo, 10$. le texte), bifurquer sur le *Cyberia* ou le *Virtual Nightclub*, lire *Fad Magazine* et bientôt voir des défilés virtuels. *http://www.triple.com /fashion-net/*. *G.A.*

Bien avant l'engouement pour les cybercafés, le *Café Electronique International* (ECI) assurait déjà la liaison via Internet ou téléphone analogique entre différents Cafés Internationaux. Au *Kitchen* de New-York, au *Studio X* de Santa Fe ou à l'*Electronic Cafe* de Copenhague, on a l'habitude de boire et de chanter en direct avec le public d'un autre continent. Le *Café Electronique International* propose depuis 1984 un programme régulier d'événements interactifs, de rencontres théâtrales, de débats, et de visio-conférences pour un public observateur et participant. Avec prochainement en France, l'ouverture du *Café Electronique du Cirm* à Nice.

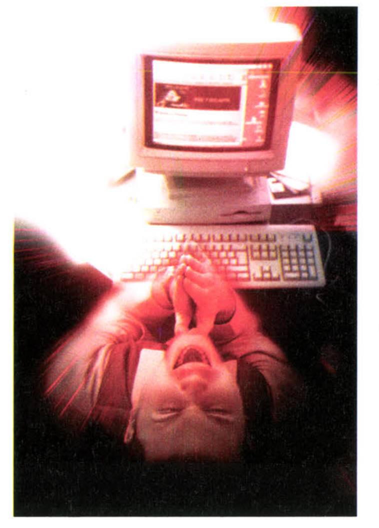
Le CD-Rom La Redoute



Voir vivre les polos chinés, associer les gilets multipoches et les pantalons démontables, comparer les pulls, c'est le bonheur consensuel du catalogue *La Redoute* et c'est désormais sur CD-Rom... A l'ère du multimédia, la vieille maison de Roubaix s'est offert son catalogue interactif. On y découvre la nouvelle collection *Somewhere* autour de lignes épurées, façon "tendances d'aujourd'hui" et la déclinaison infinie d'une image jeune et insouciante. Mais même sur CD-Rom, un catalogue *La Redoute* est toujours un catalogue.
Contact: (16) 20 69 84 84 ou 3615 Redoute-Rubrique CAT

Tout est dans la tête!

Un avion de chasse se doit de réagir au doigt et à l'oeil... Mais plus pour longtemps. Une puce implantée à la base du cou permettra bientôt aux pilotes de contrôler mentalement leur chasseur! La recherche est menée principalement par le professeur Greg Kovacs de l'Université de Stanford en Californie. Il cherche par le biais de l'implant neural à redonner des sensations, telles que la vue et le toucher, à des handicapés. Avec succès puisqu'il a réussi à donner à des rats des sensations issues d'un membre artificiel. Michael Dearing de *Sun Micro Systems* voit plus loin: "La technologie permet de recréer toutes les émotions et les expériences humaines." Pour lui, ces implants permettront entre autres de communiquer directement sur Internet sans clavier ni téléphone. Pas de problème d'ordre esthétique, l'implant greffé à la base de la nuque communique vers l'extérieur par signaux infrarouges et reste donc totalement invisible. Un must des années 2020...



alt.kill.kill.kill

Jake Baker voulait tuer sa voisine de classe. Rien d'exceptionnel en vérité. Qui n'a jamais rêvé de trucider la créature pustuleuse du premier rang. Mais Jake n'est pas un meurtrier comme les autres. Son sens de l'homicide est aussi romantique que technologique. Il a d'abord libéré ses pulsions sur le Net en écrivant une nouvelle cochonne, fondée sur la torture sexuelle et l'assassinat, puis confié à un ami dans un courrier e-mail que sa fiction pourrait bien devenir réalité. Peine perdue. Sa prose avait déjà été interceptée par un surfeur du Réseau qui, bon citoyen, avait prévenu les autorités. Jake Baker est aujourd'hui en prison pour cinq ans.

La première femme au dernier cri

Bernadette Chirac n'est pas encore sur CD-Rom. Mais Lucy, première femme de l'Humanité, est sur celui édité par *Microfolie's* et intitulé: *Aux origines de l'Homme*. A l'origine justement, un flirt associatif entre scientifiques et techno-créateurs afin de donner des ailes multimédias à la préhistoire. A l'arrivée, un fabuleux outil de consultation et de documentation sur un sujet, qui passionne les foules. Personne n'a oublié les heures de classe passées à étudier la démarche de l'homme de Cro-Magnon ou la silhouette velue de son copain néandertalien. Et personne, du français moyen au paléoanthropologue supérieur, ne regrettera les vieux manuels d'Histoire jaunis de l'Education Nationale.
Aux origines de l'Homme est un CD-Rom édité par Microfolie's et développé par Cryo.
Prix de vente conseillé: 399 fr. T.T.C.



Je te vois petit coquin...

L'espionnage rapporte gros. D'après Gregg Graison, vice-président du groupe américain *Quark Research*, les technologies de surveillance représenteraient chaque année 500 millions de dollars de profit. Parmi les meilleures ventes, le microphone caché dans un paquet de cigarettes et la paire de lunettes vidéo qui permet de filmer incognito grâce à un "oeil" caché dans la monture. Signe des temps, à Londres, deux magasins d'espionnage se font face: le *Spy Shop* et le *Counter Spy Shop*. On s'y équipe sans compter pour épier son voisin ou déjouer la curiosité des autres. En France, le magasin *Sécurité et Technologie* fournit aux particuliers un arsenal impressionnant: système d'écoutes téléphoniques ETM, mouchard, micro-émetteur M-117 et l'indispensable stétoscope trans-cloisons!
Contact: Quark Research Group, 19 1 212 889 18 09
Sécurité et Technologie: 2 rue Blaise Desgoffe 75006 Paris. Tél: 42 22 70 85.

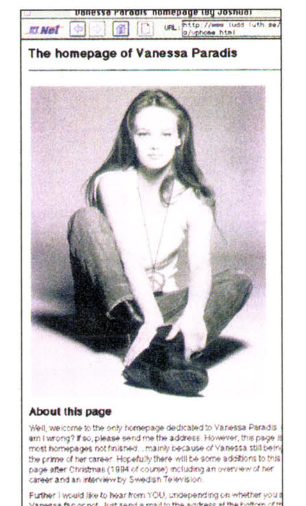


666.net

Aucune messe noire n'est célébrée sur le newsgroup *alt.2600*. Mais ce repère de hacker est hanté par l'ombre de SATAN. Le 5 avril, pour son trente-troisième anniversaire, Dan Farmer, créateur du *Security Administrator Tool for Analyzing Networks* a lâché son programme sur le réseau. SATAN détecte automatiquement les bugs du site ciblé. Utile pour les responsables de sécurité informatique, c'est une ressource inestimable pour les hackers, mettant immédiatement à jour les points faibles des sites à investir. *Alt.2600* et *alt.hacker* ont été abreuvés de messages demandant l'envoi de SATAN. Dan Framer ne regrette rien. "L'évènement va obliger les opérateurs système indolents à faire attention, ou à se faire pirater."
La rumeur d'*alt.2600* veut que l'apathie soit un mal particulièrement répandu...

Taxi girl?

Vanessa Paradis est partout. Après la cage aux oiseaux, les douanes canadiennes, les bras de Lenny et les pages écarlates des tabloïds, la Voici qui fait son entrée sur le Net. Très "premiers jours", période rebelle soft, elle affiche son regard de Lolita sur un site anglais entièrement dévoué à sa cause. On y découvre une foule d'images ainsi que les textes de ses chansons.
Malheureusement, aucun "sample" ne vient étayer ce rendez-vous de fidèles où l'on attribue les crédits de "Joe le Taxi" à Lenny Kravitz! On se contentera de lire les paroles en ayant une pensée pour Roda-Gil.
http://www.ludd.luth.se/joshua/vphome.html

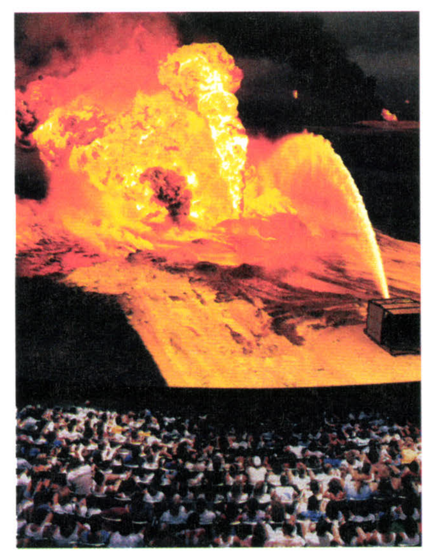


Un *Cyberlander* n'est pas le nouvel épisode d'une saga avec Christophe Lambert mais une machine virtuelle équipée d'un casque avec écran intégré, d'une ceinture de capteurs et d'une manette pistolet. On les utilise sur la piste de danse d'un club ou au comptoir d'une réception privée. Et c'est une attitude de fête proposée par le *Clan Campbell*. Prochaine animation *Cyberlander* au Zénith prévue début octobre.



Grand Show 3D au théâtre expérimental de New-York

La société *Imax*, connue pour ses effets spéciaux et son système d'images en trois dimensions, vient de réaliser en association avec *Sony* huit courts-métrages. On les visionne équipé d'un casque à cristaux liquides (en fait une énorme monture de lunettes cerclant la tête) et des enceintes directionnelles incorporées. Et l'effet est saisissant! Plongé dans une immersion totale, le public ne connaît plus d'espace entre l'image et lui. Il n'entend plus les bruits de pas d'un héros depuis les haut-parleurs du fond mais perçoit sous ses pas le crissement de chaque gravier dans un univers global; en dessous, au dessous, autour et même à l'intérieur de lui. Les effets ultra-réalistes touchent à la perfection et les images en 3D envahissent le regard comme une vague de surfeur. Malheureusement, les deux principales fictions *The last Buffalo* et *Into the deep* ne sont pas vraiment à la hauteur de la prouesse technologique. En attendant le prochain film de Jean-Jacques Annaud lui aussi réalisé en 3D...
Sony IMAX Theatre:
Tél: +1 (212) 336 5000,
fax +1 (212) 336 5013.



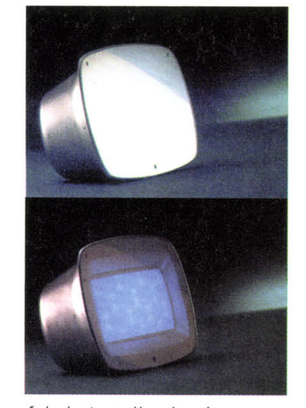
Hackers contre scientologues

La guerre du culte fait rage sur Internet. Désormais, détracteurs et partisans de l'Eglise de Scientologie s'affrontent sur le Réseau à coups d'e-mail. A l'origine du conflit, l'envoi anonyme sur le serveur *alt. religion. scientology* de nombreuses missives dévoilant les fondements secrets et surprenants de la religion créée par L. Ron Hubbard. (Une histoire de tyran de l'espace lachant des bombes atomiques dans les volcans afin de détruire l'humanité et de projeter aux survivants des films "étranges" pendant 36 jours.) Puis, la menace de poursuites judiciaires par les avocats de "L'Eglise" pour non-respect du copyright. Un imbroglio juridico-religieux qui dépasse le cadre du Réseau, puisqu'après avoir publiquement défié les scientologues et maintenu sa connexion, Tom Klemesrud, l'un des ex-opérateurs anonymes s'est vu inculpé d'agression à main armée sur une jeune femme scientologue. En réalité, d'après les signataires de la pétition électronique en sa faveur, une mise en scène rocambolesque (avec aspersion de sang) destinée à le neutraliser.

Mais ce n'est rien! A l'université de San Francisco, l'étudiant Daniel Davidson, autre hacker débusqué, a frolé l'exclusion suite aux pressions diverses des avocats scientologues. A Glendale, Californie, Dennis Erlich a vu ses fichiers copiés puis détruits par la police, lors d'une perquisition effectuée chez lui (7h30 du matin) à l'initiative du Procureur Thomas Small, fondé de pouvoir de l'Eglise. En Finlande, les avocats de l'Eglise ont exigé via Interpol et la police locale qu'on leur livre les noms de certains utilisateurs du site *anon.penet.fi*, rerouteur anonyme de messages. L'alerte a été donnée par Julf Helsingius par message Usenet à différents Newsgroups, puis relayée dans la presse internationale.

Partout et systématiquement, l'Eglise de Scientologie semble suivre la même stratégie: utiliser toutes les procédures légales pour repérer les Hackers, connaître leurs identités, puis voir comment les neutraliser...

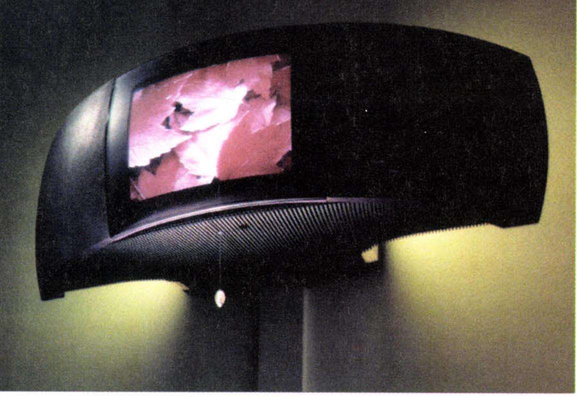
Interrogé sur l'affaire, Tom Cruise, fidèle scientologue reconnu, déclare: "C'est cocktail!?"

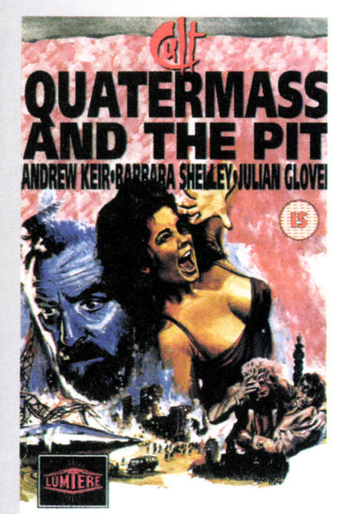


L'avènement de la télé utile

Regarder la télé ne sert à rien. Heureusement, grâce aux stylistes Branzi et Mendini, on peut désormais s'occuper en regardant Nagui. La télé-miroir permet de se maquiller en alternance. On règle l'écran sur la position réfléchissante pour peaufiner son blush et on repasse en mode image pour suivre l'émission. Une fois le travail achevé, on retourne le récepteur afin de le faire reposer sur l'écran et d'obtenir une superbe enclume décorative. La télé-lampe permet de créer une atmosphère cosy et méditative. Ergonomique et murale, on l'allume à l'ancienne en tirant une cordelette. De quoi lire Kierkegaard en agitant sa brosse à dents. Enfin, la télé-caméra ne laisse rien au hasard. Grâce à une micro-caméra orientable en forme d'oiseau, elle filme ce qui se passe dans la maison afin de surveiller la place sans perdre le fil du programme!

Une exposition est prévue du 1er au 9 mai à l'Evoluon d'Eindhoven. (Hollande)





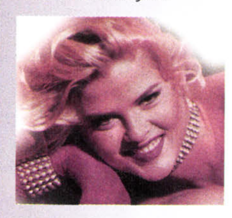
Frayeur à l'heure du thé

L'Angleterre toute entière a tremblé devant les films des studios Hammer. Spécialiste incontesté du glamour-horror, de la saga sanguinaire où les décolletés féminins disputent la vedette à Dracula, ses productions cultes font partie de l'histoire britannique au même titre que la reine Elizabeth ou l'Apple-pie. Aujourd'hui distribuées en vidéo par l'éditeur français Lumière, on peut les retrouver sur un site Internet. Affiches, images et interviews d'acteurs fétiches comme Christopher Lee y sont reproduites, tout comme les articles du très officiel *Hammer Horror magazine* publié par Marvel. On pourra y voir bientôt des séquences QuickTime de bandes-annonces inédites et même commander par carte de crédit n'importe quel film du catalogue. Sur le Net, *Lumière Vidéo* souhaite offrir aux connectés l'exclusivité de ses parutions, avec 15 jours d'avance sur la sortie en club. Une initiative intéressante quand on sait que l'éditeur possède également les droits des 162 épisodes de *Chapeau melon et bottes de cuir*.
http://www.futurenet.co.uk/netmag/hammer/

Le bluffeur

La politique est, convenons en, l'un des sujets de conversation les moins convenables en société. La raison de cette désaffection est qu'elle n'est plus ce thème explosif qui alimentait les belles disputes familiales de fin de dîner. Aujourd'hui, tout le monde est d'accord: "c'est tous les mêmes –on y changera rien -les tomates ont plus le goût de tomate –et ça doit bien être la faute de quelqu'un mais de qui?... vaste problème... et ton boulot, ça va, Solange?" Dommage, un dîner pourrait gagner à avoir parmi ses convives un **libertarien.** Qu'est ce qu'un libertarien? Un type qui ne sait pas où dîner ce soir? Peut-être. Mais avant cela, c'est un type qui croit en une forme unique de gouvernement: l'auto-gouvernement. Un gouvernement fondé sur la responsabilité, la tolérance et sur l'absence totale d'autre autorité. Pour cette raison, les libertariens sont plus susceptibles d'être croisés sur Internet que dans les rues de Saint Germain des Prés. Ils sont les politiciens les plus actifs du cyberspace. Certains analystes ont traité les libertariens d'anarcho-capitalistes: parce qu'ils sont les seuls à réclamer à la fois la liberté individuelle et la liberté économique. Ils veulent une société sans Etat, sans régulation, avec libre-entreprise absolue. Ils ne souhaitent donc ni impôts, ni prohibition, ni allocations diverses. Certains militent pourtant pour ce que l'on appelle le "Revenu d'existence", une sorte de RMI mondial accordé à tous sans distinction, au seul titre d'être né.

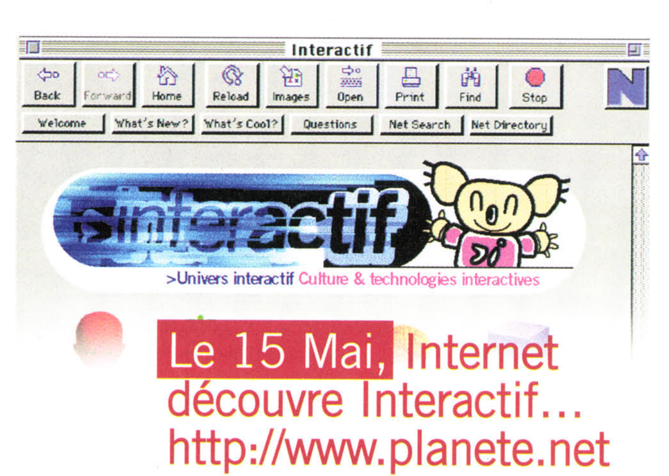
Anna Nicole Smith
On la savait disponible pour un billion de dollars, très encline aux protections rapprochées et la proie des cancans d'Hollywood. Elle est désormais sur le Net avec son serveur *http// www.df.lth. se/ micke/ annaworship. html* pour la plus grande joie de ses adorateurs attardés qui voyaient en elle une nouvelle Marylin.



Sur alt.politics.correct, on ne qualifie pas les idiots de crétin ou d'imbécile mais de "mentalement déviant". Idem pour les "techniciens de surface".

Eric Cantona s'exporte bien. Des tribunes de Manchester au Newsgroup Internet qui lui est dédié, le joueur français déchaîne toujours les passions. Sur *alt.fan.eric-cantona*, les fans échangent des messages sur leur idole. Thème favori: " Eric est encore meilleur kickboxer que footballeur mais ça n'est pas un raison pour lui interdire de jouer! "

Elvis est vivant!
Et il avale d'énormes sandwiches au beurre de cacahuètes d'un air coupable. Sur *The Elvis Aaron Presley Home Page*, on peut découvrir le King sous son meilleur jour et même lui poser des questions choisies. Extrait de conversation: "Elvis, approuves-tu l'usage des drogues?" "La réponse est non!" sur http://128.194.15.32/ ~ahb2188elvis hom.html~



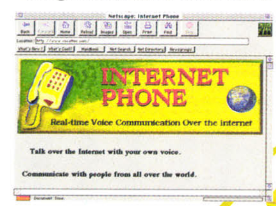
Le 15 Mai, Internet découvre Interactif... http://www.planete.net



Le délire suprême des séries-télé Britaniques est sur le Net. "The cathouse.org British Comedy Pages" propose des images de "Bottom", "Monty Python" et de l'excellent "Black Adder" ainsi que des scripts et des infos sur les épisodes cultes.
http://cathouse. org: 8000/British Comedy/

Arnaquez FT

Ryushi est un ami. Il habite Tokyo. Tous les jours, nous nous appelons pour parler des derniers cancans. Grâce à *Maven* et *Internet Phone*, ma facture téléphonique ne souffre pas de mes amitiés tokyoites... Avec ces nouveaux produits, il suffit d'un modem et d'une connexion Internet pour réduire drastiquement votre facture téléphonique. Ils permettent d'utiliser un ordinateur comme un téléphone, en numérisant la voix et en l'envoyant dans le Réseau. En se servant d'Internet pour parler en direct avec des personnes situées aux quatre coins du monde, vous ne payerez qu'une communication locale.
France Télécom et l'ensemble des opérateurs de télécommunication pourraient facilement se voir ainsi coupés d'une partie non négligeable de leurs revenus. La loi interdit formellement en France de passer outre le monopole de France Télécom. Quand interviendra la grande déréglementation du secteur des communications, rien ne devrait pouvoir empêcher l'utilisation de Maven (Macintosh) et Internet Phone (PC). En attendant, vous pouvez tout de même aller voir sur le Net de quoi il retourne.
Internet Phone
http://www.vocaltec.com
Maven
http://tampico.cso.uiuc.edu/ ~scouten/sw/maven.html





La mode online

Les fondus de la mode ont un serveur: the *Fashion Industry Network*. On peut y consulter les "fashion yellow pages" (toutes les adresses et e-mail des créateurs, magazines, agences de mannequins...), y déposer son book (100$ pour un mois, 30$ la photo, 10$ le texte), bifurquer sur *Cyberia* ou le *Virtual Nightclub*, lire Fad Magazine et bientôt voir des défilés virtuels.
http://www.triple.com/fashion-net/

Internet est un Village. Le Village est sur Internet.

Comme *>Interactif,* le Village électronique arrive sur le Net. Une version "allégée" du serveur First Class est désormais accessible. Vous y trouverez une présentation du village, un lien vers la page *>Interactif* et une sélection des bonnes pages du moment. On y trouve aussi les pages personnelles de créateurs français comme Eric Lapuyade, auteur de *EasyTalk*. L'accès BBS reste bien sûr ouvert au 36 70 25 63.
http://www.village.leserveur.com



Les bons plans

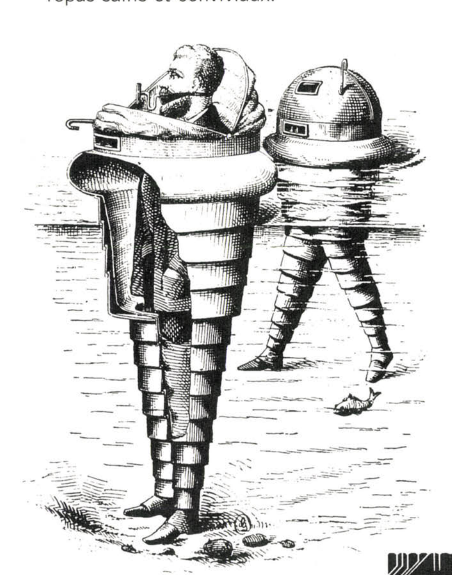
MircoSoft Hate Page *Bill Brother les observe*
http://www.oeh.uni-linz.ac.at:8001/~chris/HATE/Hate.html
CyberSight Real-Time Chat Session *La CB du Web*
http://cybersight.com/cgi-bin/cs/ch/chat
Fortean Times on line *Bazar du bizarre*
http://alpha.mic.dundee.ac.uk/ft/ft.html
Mirsky's Worst of the Web *La honte du Réseau*
http://turnpike.net/metro/mirsky/Feb2095.html
"Salsa Basic" *Corps à corps virtuel*
http://www.cts.com/~danclink/salsabas.html
The Spectacle Of Secrecy *Guy Debord est parmi nous!*
http://english-server.hss.cmu.edu/ctheory/r-spectacle_of_secrecy.html
Weird Stuff *Hors limite...*
http://www.ugcs.caltech.edu/~werdna/hotlist/weird.html
The Point of No Return... *Classé triple X*
http://zoom.lm.com/
How to find anything on the 'Net *Le flair électronique*
http://www.cen.uiuc.edu/~mg7932/how.html
The Sprawl Home Page *WOO=WEB+MOO*
http://sensemedia.net/sprawl/
HIP Webzine Cover Page *Branché sur le Réseau*
http://www.hip.com/

Ça arrive...

Inventions d'hier, déja disponibles aujourd'hui. Les vieilles technologies n'en finissent plus de nous étonner.



On n'imagine plus l'avenir sans elle. LA FOURCHETTE, qui depuis le XVème siècle restait l'apanage des grands dîners parisiens, vient de faire son apparition dans le commerce. Avec son manche pliant et ses trois dents (bientôt quatre!), elle devrait révolutionner les habitudes culinaires de chacun. On la manie "à la loyale" (position verticale et poing serré) ou "à l'effilé" (maintenue oblique entre le pouce et l'index) et elle permet de véhiculer sans encombre les aliments du plat vers la bouche. Une technologie de bienséance pour des repas sains et conviviaux.



LA PUCE est un nouveau support électronique. Inventé le 12 septembre 1958 par Jack Saint Clair pour la société américaine *Texas Instruments*, elle permet de contenir transistors et condensateurs sur une surface infiniment réduite par rapport à celle des installations électromécaniques classiques. Adoptée par l'armée américaine pour les circuits de ses fusées, elle vient d'être utilisée pour la construction d'une *Data Match*, calculatrice qui tient dans la main! Maniable, peu chère et surtout très efficace (4 opérations en 5 secondes), cette calculette à puces devrait provoquer un véritable coup d'état dans les classes d'arithmétique.



Les naufragés n'auront plus d'excuse. Avec LA BOUEE BLINDEE, chaque incident maritime trouve sa solution. Inventée au XIXème siècle par Mr Traugott Beeck aux Etats-Unis, elle se compose d'un costume flottant[1] équipé en surface d'une large bouée, d'une capote supérieure avec pipe à air et lucarne de visibilité pour les intempéries, et d'un blindage métallique à base de tubes pour les parties inférieures du corps: tronc, jambes et pieds. Véritable armure des mers, elle protège des rochers comme des poissons cannibales et peut contenir jusqu'à un mois de nourriture et d'eau potable. Très intéressé, le personnel navigant d'une compagnie chypriote aurait déjà passé commande.

[1] garanti "waterproof"

Allié des bonnes et des ménagères, L'ASPIRATEUR À POUSSIERE bouleverse les habitudes de nettoyage. Inventé vers 1900 sous la forme de chaussures-soufflets, qui aspiraient l'air dans un injecteur à chaque déplacement, l'aspirateur vient d'être amélioré par Hubert Cecil Booth avec un modèle à moteur à pistons (5 chevaux) et une pompe puissante. On l'utilise avec un sac à poussière, lui-même entouré par un panier porteur, et un filtre diffuseur, protégé par une grille, qui empêche l'air évacué de créer un tourbillon acarien. Il est l'outil absolu pour une propreté sans faille.

Brèves

Apple aimerait s'offrir le monopole de l'image. 41% des scanners vendus en France sont pour des Mac, qui ne représentent pourtant que 12% des micros. Le Mac est depuis longtemps le chouchou des graphistes, et il est en passe de devenir le roi de l'image: *Apple* veut assurer juridiquement sa supériorité.
Apple est en effet persuadé que *Microsoft* et *Intel* ont pompé le meilleur de *QuickTime* pour améliorer les performances de *Video for Windows*, et veut interdire la diffusion de produits intégrant les codes *QuickTime* sans autorisation. Ce qui veut dire bien sûr que *Apple* va conserver son avance. Mais, par contre, *Apple* a décidé de céder gratuitement *QuickTime* aux développeurs qui souhaitent le distribuer dans leurs applications. Une façon de s'assurer que les applications intégrant *QuickTime* seront de plus en plus nombreuses, permettant à *Apple* de s'affirmer comme leader de l'image animée sur Micro

Scanners: et une preuve de plus que le multimédia, c'est pour tout de suite. Presque 70% de scanners vendus de plus en France en 1994, et pas seulement pour s'amuser à mettre une fausse moustache à son chef.

Intel à la traîne. Si une baisse massive des prix des *puces 486* et *Pentium* (jusqu'à presque 50%) permet à *Intel* de surnager, il reste du pain sur la planche: le *P6*, remplaçant du *Pentium*, arrivera dans un an, certes deux fois plus puissant que le *Pentium*, mais moins rapide que les *PowerPC* ne le seront alors.

Business Bulletin par Jean Revis

1995: l'année du cyberbusiness

Interrogés par le magazine allemand *Spiegel* sur les faits marquants de l'année en cours, Danny Hillis, le hacker reconverti de *Thinking Machines* et Louis Rossetto, le rédac-chef de *Wired* (respect), annoncent pour 1995 l'avènement du business digital. Une raison à cela: les progrès du cryptage, qui vont permettre une vraie sécurité et donc le développement de ce qui reste le plus sensible, les transactions financières.

Pioneer se lance sur le marché des clones MacOs. Sa spécialité, le multimédia avec des modèles particulièrement orientés vers l'audiovisuel: haut-parleurs intégrés, lecteurs CD-Rom ultra-rapides, et même PowerPC sur le haut de gamme. C'est le deuxième constructeur "significatif", après *Bandaï*, à parier sur la capacité du standard *Apple* à s'affirmer comme leader du multimédia, et il sera bientôt suivi par d'autres géants, *Fujitsu*, *Toshiba* et *Hitachi* en tête. Il s'agit d'un enjeu stratégique de taille pour *Apple*: la conquête du marché japonais, susceptible de lui assurer à terme une forte position dominante. Si même les japonais se mettent à vouloir du Mac...

De l'utilité de l'information...

Le poids de l'Information devient surréaliste. Pas une personne au monde ne peut avaler le dixième du centième de l'Information disponible. On ne parle plus que de ça, et, très sincèrement, ma grand-mère n'a peut-être pas tort de ne voir aucune utilité dans une connexion on-line avec Tokyo pour mater des mangas. Elle vivait très bien, même avant la T.S.F. Son éducation classique n'est pas moins riche que notre bagueonage techno et aucune génération n'a apporté plus de progrès technique, social, économique à l'humanité que la sienne. Alors, pourquoi l'information?
Modélisation est le mot-clé. Les entreprises modernes doivent optimiser leur trésorerie, connaître les marchés, les tendances, les vrais coûts pour quantifier, estimer, prévoir avec le moins de risque possible. Faire tourner un modèle, souvent une bonne macro sous *Excel*, est la clé de tous les investissements. Avec une alchimie désuète: l'avenir se construit en filtrant le passé avec un logiciel de secrétariat.

Les revers du Down-Sizing

Machine arrière, toute.
Les années 80 sont mortes. Adieu les costumes Armani, bye-bye la bourse, à la casse la Porsche... et vivent les gros ordinateurs. Les entreprises reviennent en effet de la tendance au "down-sizing", le remplacement des gros systèmes par des réseaux locaux décentralisés.
Les chiffres sont là: le prix de revient d'un PC dans un système complexe peut atteindre 10 fois sa valeur d'achat, pour les seuls coûts de maintenance et de formation des utilisateurs. Les systèmes décentralisés ne possèdent pas en effet les outils des gros systèmes, qui permettent une gestion largement automatisée. Un autre problème vient de l'hétérogénéité des installations, homogènes au départ, mais qui par remplacements successifs du matériel perdent peu à peu de leur cohérence.
Une solution: encore plus de formation afin que les utilisateurs prennent de fait en main une partie de la maintenance.
On n'en sort pas.

Les prophéties de Nicholas Negroponte (chef du Medialab du MIT) sur une remise en cause de l'organisation sociale actuelle deviennent de plus en plus réalistes. Les gestionnaires de cartes de crédit et les firmes digitales vont-ils détruire les infrastructures économiques actuelles? Un système économique fluide, rapide et donc réellement efficient, où l'information rendra réaliste l'idée même de marché, idéal pour l'instant faussé par les différences taxes, les oligopoles et les différents protectionnismes, paraît à portée de main. Les libertaires du Net au secours des libéraux?

La boutique pour

ATTITUDES



Le temps suspendu

295 F

Ne regardez l'heure que lorsque vous en avez vraiment envie. Actionnez d'un doigt l'axe central monté sur ressort et l'heure apparaît d'une façon magique, dans le vide, comme sous l'effet d'un stromboscope. Une horloge peu commune qui n'affiche rien d'autre qu'un superbe objet de bureau.
Cristaux liquides insoupçonnables qui paraissent sortir du néant quand la tige est en mouvement. Original, hallucinant, anti-stress.

• **Réf. : A602**

L'avenir appartient aux accessoires hyper intelligent et multifonctions. Cette montre-télécommande Casio fait déjà partie de ces produits du futur. Non seulement elle vous indique la date et l'heure, mais elle fait office de télécommande pour vos télévisions, magnétoscopes, lecteurs CD, chaînes hifi, portes de garage et tout autre appareil fonctionnant par ondes infrarouges. Il vous suffit pour cela de taper sur le clavier de la montre le code correspondant à la marque de vos appareils. C'est aussi un chronomètre perfectionné et une calculatrice. Sa fonction alarme vous réveille tous les jours à l'heure. Accepte jusqu'à 16 transferts de données.

• **Réf. : A560**

690 F

Montre télécommande

Un concept novateur dans la gestion du quotidien. Avec l'organiseur vocal, pour organiser votre vie privée et professionnelle, il suffit de le dire ! C'est le premier organiseur de poche à commande et restitution vocale. Cet ordinateur qui tient dans la paume de la main reconnaît votre voix, comprend vos instructions, répond et affiche, sur simple commande vocale, tous les renseignements dont vous avez besoin.

• **Réf. : A601**



1490 F

Organiseur vocal

Le Laguiole fait son cinéma ! Édité en série limitée, ce Laguiole de collection rend hommage au centenaire du cinéma. La lame est en acier inox, le manche en étain et plomb patiné à la main, façon vieil argent. Le manche est gravé sur deux faces : d'un côté l'illustration d'un train, thème du premier film de cinéma en mouvement, de l'autre, le sigle commémoratif. Un très bel objet.

• **Réf. : A605**

349 F

Laguiole 100 ans du cinéma

ATTITUDES Bon de commande à renvoyer avec votre paiement à ATTITUDES, 5-7, rue Raspail 95108 Montreuil Cedex
ATTITUDES en direct : Tél. : (16-1) 43 72 16 47 - Fax : 40 24 11 08

NOM .... PRÉNOM ....
N° ..... RUE ....
CP .... VILLE ....
ADRESSE DE LIVRAISON, SI DIFFÉRENTE
N° ..... RUE ....
CP .... VILLE ....

MA COMMANDE PERSONNELLE	En caractère d'imprimerie SVP		Emballage cadeau cochez ici		
Qté	Réf.	Désignation	▼	Prix U.	TOTAL
1 cadeau Surprise dès votre 3è ligne de commande					GRATUIT
				Participation aux frais de traitement et Assurance.	39 Frs*
				TOTAL DE MA COMMANDE	

Carte Bleue ❑ N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

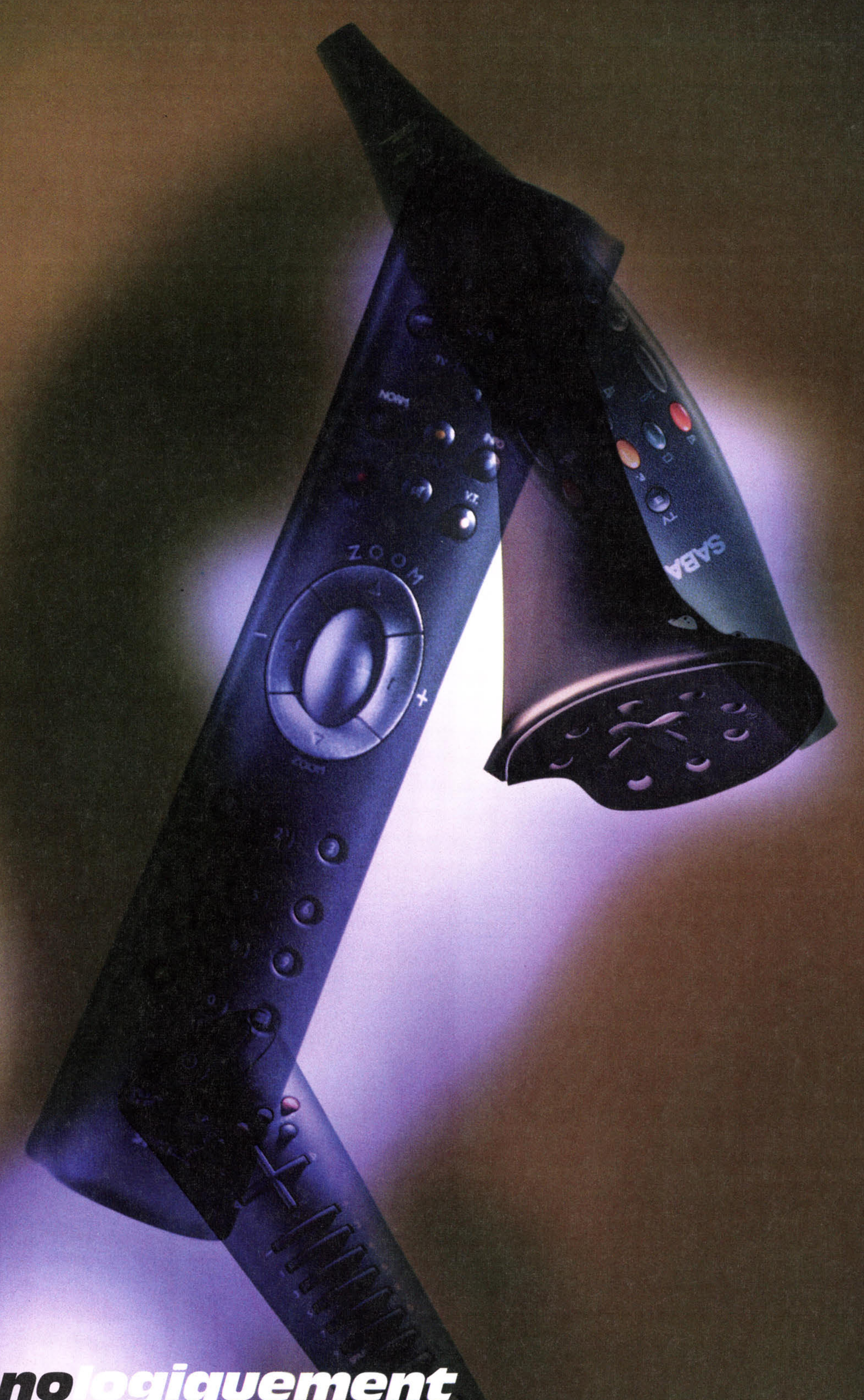
Expire fin : |_|_|_|_|

Chèque Bancaire ❑
Chèque Postal ❑ } à joindre à votre commande à l'ordre d'ATTITUDES
Contre remboursement et envoi recommandé ❑ Frais selon taxes en vigueur

Mode de paiement « j'autorise à débiter mon compte » cocher ou compléter les cases de votre choix

Nom : **Date :** **Signature :**

* Sauf produit volumineux indiqué par une * sur le catalogue.



technologiquement
correct<

l'objet mime la morphologie humaine
pour mieux se fondre dans son environnement.



Photo: Pierrre Andreotti at Cathy's. Make Up: Géraldine. Modèle: Isis.

Phalliques, aquatiques, pénétrantes et fuselées, les télécommandes brisent leurs chaînes et se déclinent à l'infini. On les serre comme un trophée ou comme une arme avec au bout des doigts le sentiment de contrôle absolu. Posées comme des grigris dans nos huttes, elles sont notre lien avec les machines qui nous entourent, le vecteur d'un pouvoir à distance où l'esprit dirige l'objet. Organiques, on les oublie, intégrées dans nos mains pour que commence un voyage immobile autour du monde. En images et en sons, le zapping peut commencer.

Des questions à la multitude de réponses qu'offre l'Univers Interactif.

Antisèche

par Ariel Wizman

>QUI EST Uday Hussein?

C'est l'un des treize sosies de Uday Hussein. L'original étant le fils aîné du président irakien Saddam Hussein. Ses douze répliquants, tous passés entre les mains de chirurgiens esthétiques et tous éduqués en vidéo à avoir les mêmes gestes et le même mode de vie qu'Uday (luxe, alcool et prostituées), sont là pour éloigner les assassins éventuels du dauphin de Saddam (dont le nombre des sosies est bien sûr secret). Mais le vrai danger pour les douze salopards vient de l'original, qui aime à avaler une piscine de whisky avec ses alter-egos et à tirer en l'air histoire de montrer qui est le boss. Un sosie en fuite, installé à Londres depuis quelques semaines, raconte que le métier est de moins en moins sûr, et qu'on fait rarement de vieux os dans la peau d'Uday. Cet ex-camarade de classe du fils de Saddam (célèbre pour avoir tué son garde du corps dans une boîte de nuit) raconte qu'il était obligé de battre sa femme pour "faire comme Uday", et qu'il a eu la peur de sa vie, il y a quelques mois, lorsqu'il a vu son modèle dégainer pour lui tirer dessus de sang froid.

>Y A-T-IL DEJA eu des exemples d'utilisation de piratage informatique par des "paparazzi"?

Oui, des reporters du *New York Times*, du *San José Mercury News* et du *Détroit Free Press* ont été surpris alors qu'ils pirataient la boîte à lettres électronique de la patineuse américaine Tonya Harding pendant les derniers jeux olympiques d'hiver. Et, le 27 juin dernier, *Time Magazine* faisait sa couverture avec une photo d'Otis.J.Simpson, le footballeur américain accusé du meurtre de sa femme et d'un ami, dans laquelle il apparaissait plus noir et plus basané qu'à l'habitude. Cette photo avait été savamment retouchée à l'ordinateur pour accréditer l'idée sensationnelle d'un procès à caractère "racial".

Ces deux exemples ne sont que les premiers pas de la presse vers l'age de l'information invérifiable.

"Une encre incolore qui devient visible avec du carbonate de sodium."

>QU'EST DEVENUE la fameuse "maladie de la vache folle" apparue dans les années 80 en Angleterre? A-t-elle disparu?

Depuis 1985, 120 000 animaux ont, pense-t-on, été infectés par *BSE* (*Bovine Spongiform Encephalopathy*), ce virus capable de transformer le cerveau d'une vache en éponge avant de causer sa mort. L'histoire officielle de l'épidémie exclut toute transmission de ladite maladie à l'homme. Pourtant, un certain nombre d'humains mis en contact avec des animaux infectés se sont révélés porteurs du *Creutzfeld-Jakob Disease*, un syndrome similaire avec démence et mort dans un délai moyen d'un an. Ce mal a progressé de 100% en Angleterre depuis 1989. 66 d'un lot de 205 vaches anglaises infectées sont à ce jour introuvables aux Etats-Unis et des cas sont apparus au Canada. Pourquoi, alors n'y a-t-il pas beaucoup plus de cas déclarés? Parce que le virus peut incuber trente ans avant de se déclarer. Bonne entrecôte et bonne sieste.

>BEAUCOUP de propriétaires de scanners passent leur temps à écouter des conversations privées sur des téléphones cellulaires. Certains commercialisent-ils leurs enregistrements?

Oui, en Angleterre, où cette forme de piratage est particulièrement populaire, il y a même des musiciens qui se servent d'échantillons de conversations dans des morceaux d'indie ou de techno. C'est le cas de Robin Rimbaud (alias *Scanner*, auteur du morceau *Safety* dans la compilation *Trance Europe Express*). Le 1er Avril dernier, il a même fait un concert live dans la boutique *Rough Trade* de Londres pendant lequel il s'est servi en direct de conversations téléphoniques scannées. Son quatrième Lp, *Spore* sort ces jours-ci sur *New Electronica*.

Il y a aussi une grosse circulation underground de conversations de célébrités piratées sur leur mobile. Pas d'adresse à donner, bien sûr.

>EST-IL POSSIBLE de faire du cryptage avec un laxatif?

Oui, la plupart des laxatifs, et plus particulièrement le laxatif américain *Ex-Lax* contiennent de la phénolphtaléine. Une tablette du produit dissoute dans de l'eau ammoniaquée donne une encre incolore qui devient visible avec du carbonate de sodium.

Ce procédé, très populaire pendant la seconde guerre mondiale, doit être doublé de deux précautions d'usage: écrire avec une pointe douce sans appuyer et toujours au dos d'un autre message écrit, anodin celui-ci.

>POURQUOI les périodes de diffusion de la musak dans les entreprises n'excèdent-elles jamais 15 minutes?

Cette règle, fixée en 1956 par Dan O'Neill dans son *Muzak programming and Stimulus charts* -oeuvre majeure mais curieusement toute aussi introuvable que les disques de muzak eux-même-, veut qu'au delà de la moitié de son temps de travail en musique, l'employé courant se rende compte qu'on le stimule et qu'on le manipule. A chaque nouveau quart d'heure de musique, l'employé est censé ressentir une progression constante et optimiste qui le modifie physiquement et émotionnellement. Le caractère scientifiquement actif de cette musique, qui s'entend sans s'écouter, a été élaborée à partir de tests sur des patients dans les hôpitaux après la guerre. La musak est utilisée dans 43 des 50 plus grosses entreprises américaines et même dans les abattoirs, où elle facilite l'administration de la mort aux animaux. De quoi se plaignent donc les partisans des droits des animaux?<

Ca existait déjà: Bayle et l'hypertexte

par Paul Mathias

L'invention de l'hypertexte est une imposture. Entendons: l'hypertextualité n'est aucunement une invention contemporaine, mais le véritable élément dans lequel s'est autrefois déployée toute une vision du monde et de la science, de la place de l'homme dans le monde et face à la science.

>LA PREUVE. Le *Dictionnaire historique et critique* du français Pierre Bayle date de 1697. Un dictionnaire? Non, en l'occurrence, c'est plutôt un monde, mais un monde fait de mots, de phrases, de paragraphes qui s'entrelacent, se parlent, se font écho, pour enfin donner du sens à entendre, à voir, à contempler, sans que nous ayons toujours à comprendre ou apprendre, et qu'il suffit le plus souvent de parcourir, simplement pour le plaisir d'une lecture itinérante. Parce que justement Pierre Bayle s'y fait l'inventeur du netsurfing. Ooops! Diable! Qu'est-ce à dire? Mais tout simplement que le bougre sait bien qu'on n'apprend pas en dressant seulement le catalogue de ce qui est connaissable, puis en l'assimilant comme un hard disk ingurgite ses kilobytes!

Voyons plutôt. Bayle est un encyclopédiste, la chose est acquise, mais l'encyclopédie de Bayle est un océan verbal sur lequel on voyage, pas un texte linéaire censé donner simplement telle et telle définition. De note en note, de scolie en scolie, de commentaire de scolie en note de commentaire, on est sans cesse transporté d'unité de sens en unité de sens, invité à créer soi-même le réseau le plus utile, ou bien le plus plaisant, ou bien le plus savant, ou bien le plus aléatoire des formations textuelles rencontrées. Ce qui est une façon de dire qu'on ne lit pas le *Dictionnaire de Bayle* pour s'instruire de façon précise, mais bien plutôt pour glisser sur les vagues du savoir en se laissant porter où il veut bien nous mener.

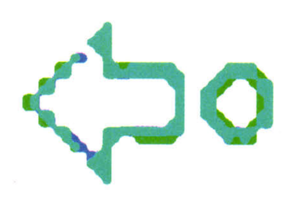
Hypertextuel, il l'est donc au sens où chaque page est en elle-même un renvoi, un composite instable d'articles qui puisent leur légitimité dans le regard que nous avons le courage ou la volonté d'y porter. Ce qui n'est d'ailleurs pas innocent. Ce n'est ni de l'astuce, ni du désordre éditorial. Mais une métaphysique, rien que ça, et de la plus sérieuse encore. Idée géniale qui veut que nous ne puissions jamais systématiquement appréhender le monde que nous pensons et dans lequel nous conduisons tant bien que mal l'expérience de l'existence. La disparate, voilà la loi de l'hypertexte, et voilà encore et surtout la loi sur laquelle repose le souci de l'hypertextualité. Savoir, c'est explorer, explorer suppose de voyager, et voyager c'est s'interdire les certitudes d'une connaissance minimaliste ou abstraite, c'est apprendre sur le mode de la provocation et du questionnement en empruntant les chemins transversaux et interactifs de la connaissance.

Le monde hypertextuel de Bayle est cette prodigieuse anticipation que nous faisons actuellement du foisonnement informationnel constitué par Internet.

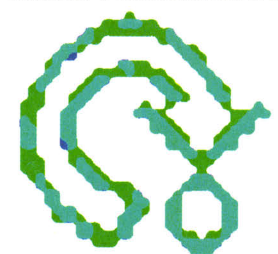
Gardons-nous de penser qu'il s'agit alors simplement de faire les malins, et qu'inventer un peu de code suffit à donner une authenticité à une page *.html*, comme si la disparate hypertextuelle n'était que la projection fascinée de nos misères faciales sur l'écran virtuel du monde internettique. L'esprit de divination, la créativité, l'imagination encyclopédique exigent tout autre chose qu'une fatuité de claviste Unixiste ou NextSteppique.

>TRES SERIEUSEMENT, le monde hypertextuel de Bayle est cette prodigieuse anticipation de la sourde épreuve que nous faisons actuellement du foisonnement informationnel constitué par Internet et ses voies traversières. Et au moment où l'on évoque les "autoroutes de l'information", il est drôle de se rendre compte que tout se joue du côté des chemins vicinaux, où l'on s'arrête pour contempler telle page du Web, appeler telle image ou tel son, et composer en somme soi-même, patiemment, le paysage de ses expériences hypertextuelles. Il est vrai, les choses ont changé, et l'on ne passe plus de mot en mot à la vitesse de son regard mais d'une nébuleuse multimédiatique à une autre, et à la vitesse de ses composants électroniques. Qu'à cela ne tienne: la chasse est ouverte, et c'est exactement la même qu'autrefois.<

Paul Mathias: mathias@enst-bretagne.fr







Back Home Reload

Obscurantisme n. m. Attitude d'opposition à l'instruction, à la raison et au progrès.

par Guillaume Wolf

Obscurantisme techno

>J'attendais depuis trois heures, FASCINE PAR CE MAGICIEN des claviers. Sans même toucher sa souris, il faisait surgir des palettes secrètes sur l'écran, d'une simple combinaison des doigts. A ses côtés, j'observais chacun de ses mouvements, parvenant à peine à suivre ce qui se passait. C'était magique. Je lançais soudain, un brin naïf, "mais comment as-tu réussi à faire ça?"; la réponse fut immédiate: "c'est un hack de pro"....

CETTE APTITUDE A EPATER ses contemporains par de la poudre aux yeux était autrefois réservée à l'élite. Les moines calligraphes du Moyen-Age et les scribes pharaoniques se protégeaient du petit peuple grâce à leur connaissance de l'écriture, la source du savoir. Aujourd'hui, ce sont des milliers d'utilisateurs qui prennent le relais de cette spirale de l'ignorance. A l'heure de l'hyper-information, ils sont les scribes de l'âge digital.

Le contraste est saisissant. Alors que les gourous de la cyberculture crient partout que "l'Information veut être libre", des petits chefs maintiennent leurs comparses dans l'ombre d'un savoir fumant. Pour se préserver de la masse, ils dissimulent le peu de connaissances qu'ils ont pu grappiller, ils se protègent.

Au début, ignorant que l'on est, on croit tout ce qui sort de la bouche de ces faux prophètes, rassuré d'avoir trouvé un guide dans le labyrinthe de l'univers techno... Puis très vite, le doute s'installe, une nouvelle rencontre nous informe que le programme de cryptage, que notre gourou avait soi-disant récupéré par des amis branchés sur les services secrets, n'est en fait qu'un simple *shareware*, disponible sur les réseaux. Peu à peu, tout s'écroule: à force de lire la presse spécialisée, on découvre que notre maître à penser accumule les imprécisions, est incapable de répondre à des questions précises ou se trompe régulièrement. Grande déception. Comme dans tous les milieux, le monde informatique et ses milliers de déclinaisons cachent une zone d'ombre. Pour un partisan de l'instruction et de la transparence, on trouve cent adeptes du secret et de l'obscurantisme. Telle personne, sous couvert de cours d'initiation à la PAO, assommera ses élèves de verbiage fumeux, telle autre se rendra indispensable au sein de son entreprise en se faisant passer pour le "petit génie" du PC. On laisse les autres dans l'ombre pour se maintenir dans la lumière de la connaissance; l'espace d'un temps que l'on aurait voulu plus long. -Et oui, l'obscurantisme est éphémère- Très vite, le petit malin est dépassé par une technologie qu'il n'a pas assimilée, ou pire, est démasqué par un plus malin que lui.

> "ils dissimulent le peu de savoir qu'ils ont pu grapiller, ils se protègent."



Paradoxalement, celui qui cherche, par une attitude obscurantiste, à se hisser au-dessus des autres, se condamne automatiquement à un destin tragique. L'obscurantisme techno ne paye pas sur le long terme. Il semble que sur la nouvelle Frontière électronique seule la transparence, la volonté de communiquer son savoir permet d'accroître son enrichissement personnel. Ce n'est pas un hasard si l'avènement du micro-ordinateur est passé par la distribution massive (et gratuite) de *freewares* et de *sharewares*.

Aujourd'hui, ces deux tendances -le PROTECTIONNISME et L'OUVERTURE- se retrouvent sur Internet. Alors que des organisations comme l'E.F.F essaient de diffuser de l'information auprès du grand public, on trouve encore une arrière-garde aigrie qui proteste sur les forums: "C'est notre Net, notre Réseau, halte aux nouveaux envahisseurs ignorants! On était là les premiers!". Tout un clan obscurantiste se sent menacé. Ils le savent et nous le savons: leur savoir préservé se diffuse à la vitesse de la lumière et à chaque seconde qui passe, ils tombent dans l'oubli d'une époque révolue. Puis viendra le jour fatidique, qui sonnera leur fin, où la ménagère fera ses courses sur le Réseau. Ils disparaîtront alors tout naturellement... pour un temps. Car peu-après on peut parier qu'ils réapparaîtront dans un nouveau domaine (Réalité Virtuelle? Génétique?): comme les cafards de la cuisine, on ne se débarrasse pas si facilement des obscurantistes.<

A l'âge de l'Information, les dictateurs ne disent pas merci aux nouvelles technologies. Les communications passent les frontières et la censure n'est plus ce qu'elle était. Mauvais temps pour les despotes...

par Olivier Malnuit

Le pouvoir est dans la case à fax

>VIEUX TYRAN EN FIN DE REGNE, Donatien Providence n'avait jamais su anticiper l'avenir. L'armée sur une jambe et la désinformation dans les veines, il avait pris l'habitude d'évacuer ses doutes dans l'oppression ou la censure. Les années passaient, les opposants mouraient, au fond rien ne changeait. Un jour au Palais, on vint lui installer un fax afin de recevoir plus vite les invitations des grands couturiers parisiens. Il s'émerveilla devant le télécopieur, et en commanda une cinquantaine pour son personnel. Les machines se dispersèrent et l'on envoya des messages à l'étranger. Donatien Providence avait déjà perdu le pouvoir.

Bien sûr, Donatien Providence n'existe pas. Mais, comme lui, les dictateurs du monde entier vacillent sous l'assaut des nouvelles technologies. L'information, que celles-ci véhiculent, est trop rapide et diffuse pour être captée par les filets de la censure. Souples et puissants, les nouveaux outils de communication échappent à tout contrôle institutionnel. Ils prolifèrent à la surface du globe et redessinent la carte de l'information, la décentralisent, la démocratisent comme jamais aucune loi ne l'avait permis.

Désormais, un réseau comme Internet donne la parole à ceux qui ne l'ont jamais. Opposants et contestataires de tous bords l'ont bien compris; la super-autoroute de l'Information est le plus fabuleux moyen de propagande qui soit. En Chine, les dissidents commencent tout juste à passer des messages sur le Réseau, alors qu'au Tibet la lutte contre la répression chinoise s'amplifie via le Net. De cette région, réputée pour son isolement, parviennent régulièrement informations et bulletins de résistants via le *Tibet Information Network*, basé à Londres. A Moscou, il aura suffi de quelques messages lancés sur Internet pour faire savoir au monde entier, et par conséquent aux moscovites eux mêmes, qu'il existait une alternative aux putschistes de 1991: Boris Eltsine.

Bien sûr, la Voix de l'Amérique était là, aux aguets, toujours prête à piocher l'information et à la faire circuler sur ses ondes. Mais sans cet ordinateur du Parlement russe connecté au Réseau, la Russie serait peut encore sous la botte des généraux rouges. Au Mexique, retranché dans la jungle, le subcomandante Marcos dispose d'une adresse Internet où il transmet ses bons voeux et ses communiqués à qui veut bien l'entendre, sur toute la surface du globe. (pueblo@laneta.apc.org.).

>MAIS LE CHEF ZAPATISTE, MEME EN PLEIN MAQUIS, A PARFOIS RECOURS A DES TECHNOLOGIES PLUS COURANTES pour déjouer les offensives militaires du gouvernement. Récemment, lors de l'attaque de Guadalupe Tepeyrac -place forte des insurgés- par l'Armée Fédérale, les guérilleros, battus en retraite, ont tout simplement, afin de protéger leur fuite, faxé un communiqué déclarant que "l'armée massacrait les populations, tuant des enfants, violant et battant des femmes, bombardant des villages". Le gouvernement a du suspendre son assaut et autoriser la venue des reporters dans la zone de combat. Bien sûr, l'information était bidon mais les zappatistes ont pu profiter du contretemps pour se retirer sains et saufs. Interrogé sur les nouvelles technologies, le subcomandante déclare: "Le Pouvoir est dans la case à fax." (ou dans ce qu'elle contient...)

>SI QUELQUES FAX FONT RECULER UNE ARMEE ENTIERE, les téléphones portables ne sont pas en reste pour ébranler un régime. Ils permettent, en effet, de connecter instantanément opposants, dissidents et supporters à l'étranger, sans point d'attache ou d'adresse localisable.

Les antennes paraboliques -qui permettent de recevoir des images télé par satellite- représentent le plus incroyable démenti à un pouvoir qui chercherait à imposer son système de pensée ou son modèle économique. Comment les foyers d'Arabie Saoudite pourraient ils croire la télévision d'Etat quand plus de 150 000 d'entre eux reçoivent C.N.N, les sitcoms israéliens, les porno-softs turcs et les jeux pailletés de la RAI Uno? LE POUVOIR DE L'IMAGE, SURTOUT PIRATE, EST LE PLUS FORT. Et là encore, la Voix de l'Amérique est sur les rangs. Grâce au satellite AsiaSat, elle émet en Chine un programme hebdomadaire qui, on s'en doute, ne fait pas l'apologie du collectivisme. Les chinois -qui recevaient déjà les chaînes de Hong-Kong- jubilent, alors que Jiang Zeming en perd la raison.

> "Les nouveaux outils de communication échappent à tout contrôle institutionnel."

Bien sûr, cette crue d'images et d'informations ne suffit pas, à elle seule, à renverser les dictateurs. En déjouant les propagandes officielles, les nouvelles technologies ravivent l'instinct de révolte et débrident les esprits. Mais elles ne réveillent pas forcément un peuple endormi par trois générations de langue de bois.

D'ailleurs en France, malgré la télévision câblée ou Internet, nombreux sont ceux qui croient encore ce que dit TF1...<

La vie, Internet, les vaches...

A la rencontre d'un genre cinématographique et de la technologie, il y a la Frontière... Sans elle, Internet disparaîtra, comme le western l'a fait.

par Stéphane Viossat

>LES "COUPS DE FEU dans la Sierra" qui retentirent en 1962, signèrent la mort d'un genre cinématographique. Sam Peckinpah révolutionnait le Western et le faisait du même coup entrer dans sa phase crépusculaire, sa dernière... Les chevauchées sauvages dans les vertes prairies, les shérifs aux étoiles brillantes, l'indien bon sauvage et les duels sous le soleil ont disparu car Peckinpah et quelques autres tuèrent le thème fondateur du Western: la Frontière. Barrière invisible et omniprésente, qui séparait l'Est de l'Ouest, la civilisation des terres incultes, l'ordre de la liberté. L'inconnu et l'aventure étaient possibles. Il existait un ailleurs, un Ouest mythique, de l'autre côté de la Frontière.

En 1962, la Frontière a disparu des salles obscures. Peckinpah a offert un Western du début du vingtième siècle, alors que l'Ouest avait été totalement conquis. Ses héros sont vieillissants et désabusés, confrontés à une mutation de la société qui aliène leur liberté. Tous les héros de l'Ouest seront désormais bâtis sur ce modèle, à la recherche de la Frontière, d'un Ouest mythique là où il n'existe plus. Désespérés, ils seront violents. A l'image de leur époque. La horde sauvage trouve la mort au Mexique, Ouest hypothétique, tandis que Billy le Kid ne trouvant plus de Frontière se laisse abattre par Pat Garrett...

A l'image du Western, Internet offre une Frontière à traverser. Si ses pionniers ne portent pas de ceinturon, ils ont bien des terres en friche à explorer. L'univers digital a remplacé les prairies et les cow-boys se font appeler netsurfers. Mais le sentiment d'espaces infinis à découvrir participe du même état d'esprit.

La Frontière du Réseau est franchie par des gens qui ne cherchent pas forcément une information précise, mais veulent parcourir des espaces nouveaux: une aventure moderne... Internet accueille son comptant de shérifs et de hors-la-loi (starring Kevin Mitnick).

Il suffit de se connecter quelques minutes pour se convaincre de la réalité du voyage qu'offre Internet, et de la fabuleuse aspiration libertarienne de ses explorateurs.

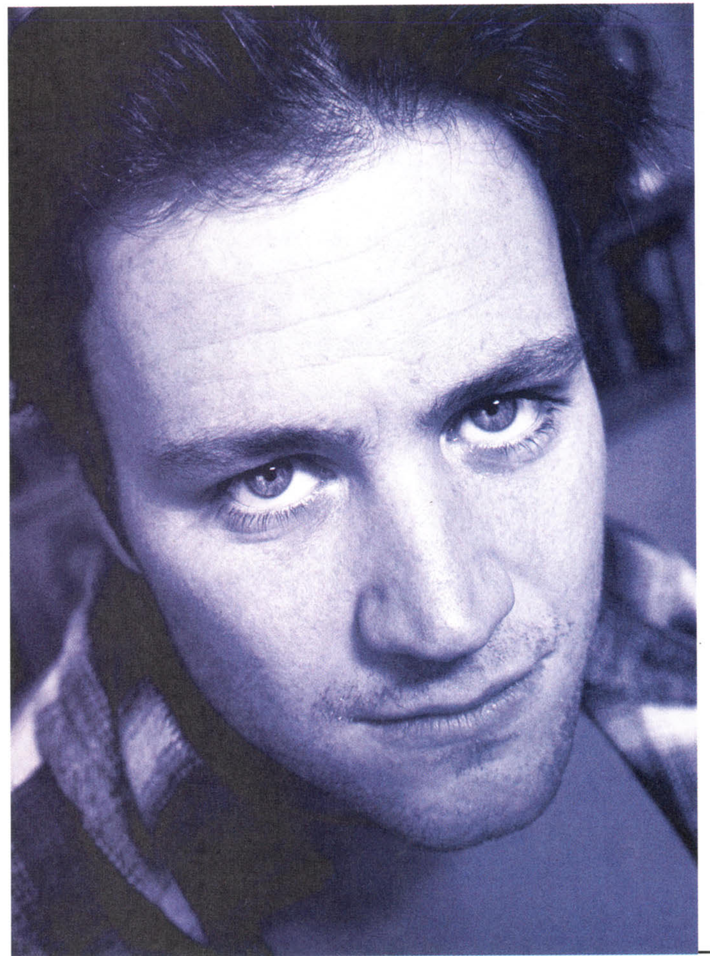
Contrairement à l'épopée de l'Ouest, il n'y a pas ici de limites géographiques: la Frontière digitale pourra être a priori éternellement repoussée. Les pionniers ne sont pourtant pas aveugles: l'*Electronic Frontier Foundation* sait que la tempête guette. Si le Net est virtuellement illimité, il peut tout de même subir les attaques de la civilisation. Le législateur cherche à censurer (l'amendement S314 en est un exemple criant), contrôler, bref, à circonscrire les espaces de liberté. Des réseaux parallèles et incontournables comme *Microsoft Networks* vont se mettre en place. Ils feront succéder à l'anarchie vivifiante d'Internet la vision ordonnée du monde à péage, rêvé par Bill Gates.

> "L'univers digital a remplacé les prairies et les cow-boys se font appeler netsurfers."

L'Internet crépusculaire, où nous devrons chercher l'aventure dans des forums contrôlés et classés, pour nous n'est peut-être pas si loin.

Le Western n'a pas survécu à la disparition de la Frontière... Espérons que nous saurons éviter cette fin à Internet.<

Les acteurs de l'interactivité ont la parole.


Photo: Yan Mellet

Quelles techniques idéales pour le film absolu?

>Jan Kounen

Réalisateur. Auteur du moyen métrage "Vibroboy".

Pour moi, la technique du film absolu ce serait l'aboutissement du fantasme d'un cinéma où le spectateur serait en immersion sensorielle maximale. Ceci sous-entend un tournage en superOminmax avec une projection mega-showscan d'au moins 150mm à 60 images/seconde, en relief et en véritable Odorama (l'odeur pourrait changer totalement et instantanément au plan) et en cinéma dynamique. Pour tourner dans les meilleures conditions il faudrait que la caméra ne soit pas plus grosse qu'un camescope! L'étape suivante, dans la volonté de placer le spectateur réellement au centre du film, c'est la neuro-connection vers un monde virtuel où l'on serait le héros d'une fiction interactive. Le branchement sur notre cortex nous donnerait toutes les sensations liées à l'action: plaisir, douleur, fatigue. On vivrait virtuellement une aventure que l'on pourrait quitter et reprendre à volonté, un peu comme un livre sans fin. Pour la circonstance notre cerveau serait customisé, à l'aide de cartes d'extension qui nous permettraient de se glisser dans la personnalité d'un héros célèbre, de se retrouver un instant dans la peau d'Hannibal Lecter, de Forrest Gump ou de Jésus Christ (en admettant qu'il n'y ait pas d'effets secondaires post-connection). Ce serait la plus vertigineuse manière de plonger dans une fiction. Ça ne s'appellerait plus du cinéma. C'est un spectacle que j'aimerais vivre en temps que spectateur-acteur mais pas fabriquer, car ce serait trop long, trop laborieux (comme les films entièrement en images de synthèse) et puis, sans les acteurs, ce ne serait plus très excitant...<

La technologie peut-elle tuer la musique?

>Franz Strecher

Leader helvète des Young Gods.

Tout dépend des motivations qu'elle sert. Il est évident que la technologie démocratise énormément la musique. Elle permet de développer des idées chez soi en solo, d'accéder à des banques de données, de faire des collages de sonorité, bref d'obtenir un rendu satisfaisant avec peu de moyens. En cela, elle constitue une avancée extraordinaire. Mais il ne faut pas s'égarer ou se laisser dépasser par la performance technique. L'important est de toujours bien savoir ce que l'on veut faire. Avec les *Young Gods*, on essaye toujours de travailler au maximum dans notre home-studio avant de passer à une technologie supérieure dans un vrai studio. Ne jamais risquer la page blanche ou pire, l'écrasement du musical par la technologie. Même millimétrée et digitalisée, notre musique cherche à conserver un coté humain et organique. On aime jongler avec les styles, mélanger analogique et digital. Et surtout réserver une part à l'imprévu, à l'erreur qui débouchera sur quelque chose d'intéressant. Je crois que la musique est un besoin fondamental lié à l'être humain. Elle ne peut que profiter des nouvelles technologies. A condition de bien savoir les exploiter.<

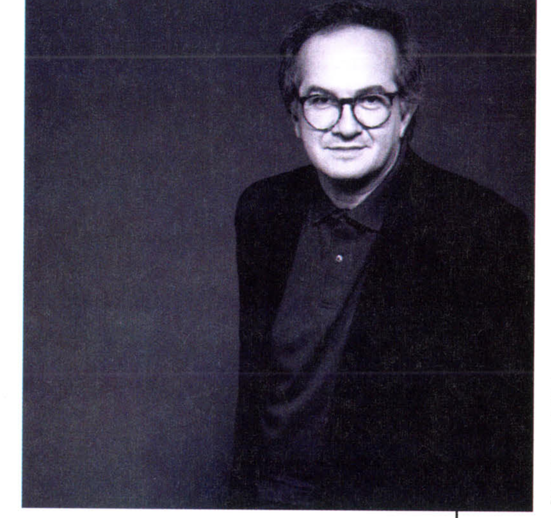

Photo: M. Delepont

mode d'emploi

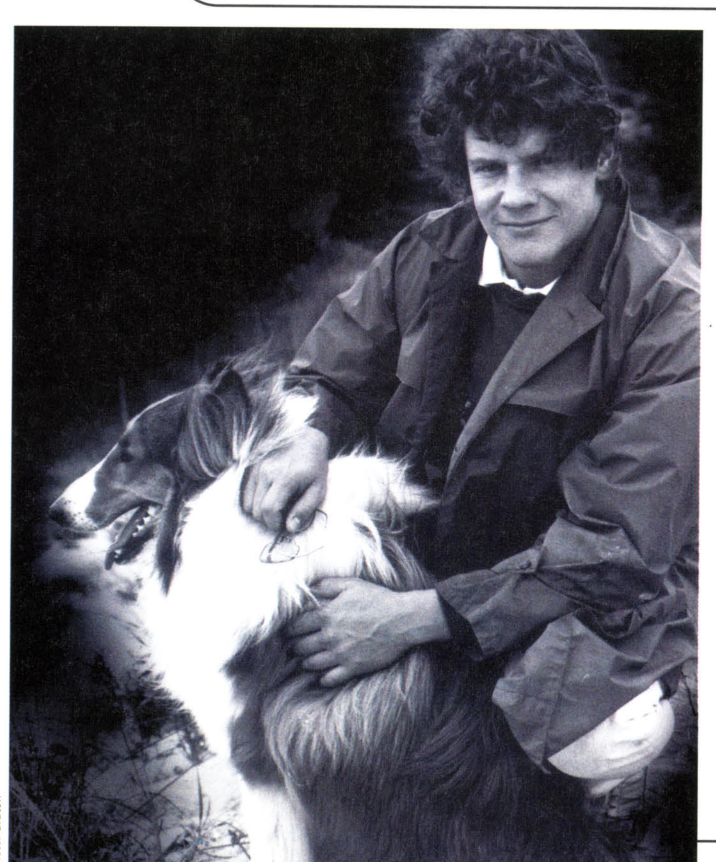
A l'heure de la démocratie virtuelle, aurons-nous encore un président de la République?

>Leo Scheer

Directeur de l'Observatoire de la Télévision et auteur de *La Démocratie Virtuelle.* Ed° Flammarion.


Photo: Bettina Rheims

Peut-être en aurons nous deux: un réel, comme celui qui vient d'être élu, et un autre, plus vrai que le réel, qui sera notre président virtuel, et dont nous pourrions oganiser dès maintenant la désignation. La différence c'est l'illusion propre à la réalité. Celui-là n'aura pas besoin de faire des promesses, ni de s'appuyer sur un programme qu'il n'appliquera pas. Etant virtuel, il pourra exister dans sa relation spéculaire avec la société sans qu'elle ait pour cela besoin de s'inventer des idéologies. Entre les deux démocraties, la réelle et la virtuelle, les chemins sont parallèles et ne se croisent jamais. Le vote dans la cyber-démocratie n'est pas destiné à s'inscrire dans la loi, ou dans les décrets d'applications. Il est l'acte d'une socialité qui refuse les formes archaïques et réductrices de socialisation. L'ordre politique réel poursuivra son cours déliquescent d'une façon qui restera totalement étrangère à ce phénomène qui se passe entre la société et elle-même sans intermédiaire. On ne les verra pas plus fleurir dans la société de réseaux du multimédia, qu'ils ne sont apparus dans l'ordre audiovisuel. Ce sont des systèmes de pouvoir sans contre-pouvoir. De ce point de vue le sort du président virtuel est peut-être plus enviable que celui du réel. Je me demande d'ailleurs si je ne vais pas me virtualiser pour me porter candidat. J'ai déjà les 500 signatures virtuelles.<


Photo: Graton

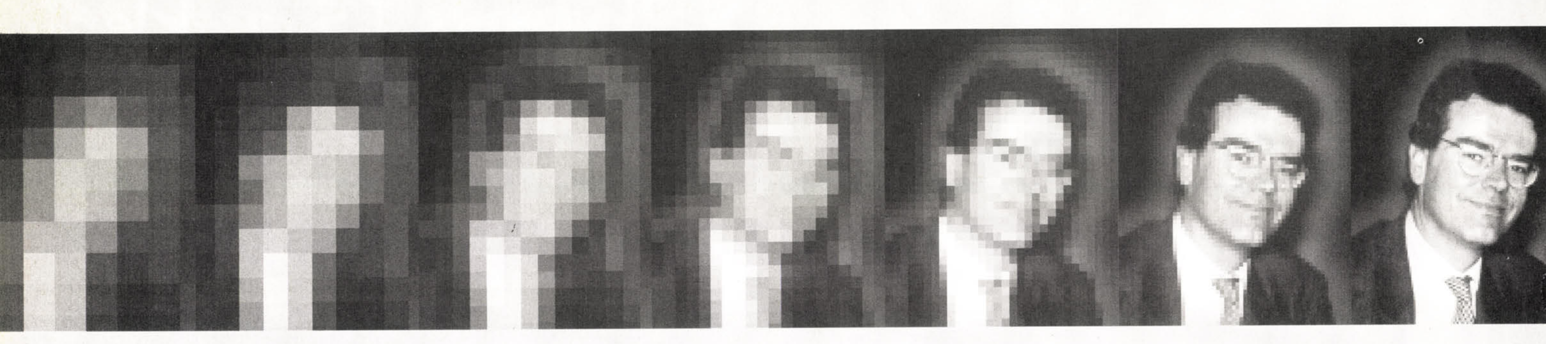
Un dessinateur de B.D. peut-il quitter ses pinceaux pour un ordinateur?

>Philippe Gauckler

Dessinateur de bandes dessinées. Auteur de *Convoi.* Ed° Humanoïdes Associés.

Oui et non. Le Mac représente un formidable gain de temps et de qualité. Il permet par exemple de travailler sur une ébauche et d'obtenir très facilement une dizaine de rendus couleurs, d'échantillonner le travail et de le décliner sous plusieurs formes. Mais ce genre de possibilités, idéales pour une exécution professionnelle, n'apporte rien à la création d'une bande dessinée qui est beaucoup plus minimaliste. Avec seulement 2 ou 3 personnes, la bande dessinée propose un univers et une histoire au plus grand nombre. C'est un travail graphique long et personnel qui ne fait pas appel au multichoix offert par l'ordinateur. De même pour le récit, qui ne souffre aucune alternative. On aime une BD parce qu'elle nous fait voyager dans la direction et l'atmosphère de ses auteurs. Pas pour élargir ses choix ou décliner les personnages en fonction de ses goûts.<

Nous lui devons tout, ou presque. Qui en France a éveillé les âmes à la fantasmagorie des images numériques, qui a été le premier à claironner qu'il fallait illico se brancher sur Internet sous peine d'être loboto-Minitelisé sans espoir de rémission, qui est le chef-d'orchestre de la plus fascinante des fêtes annuelles (*Imagina*) ?... Sa Majesté Philippe Quéau, éclaireur d'utilité publique, protecteur et promoteur des magiciens de l'ère cyber, l'homme par qui la beauté digitale arrive dans votre salon.
Alors, lorsqu'il lance un cri d'alarme, c'est avec un sens du devoir national que nous le relayons. Réveillez-vous, peuplades endormies qui assistez impuissantes au déploiement des autoroutes numériques à la sauce Blue-Cheese! Brisons les chaînes du conformisme. Le temps nous est compté. Trois ans, à la seconde près, à en croire notre cyber-gourou avisé. Lisez cet article. Faites-le circuler. Pétitionnez. Il en va de la survie de notre culture à l'ère du multimédia.



Quéau s'en va-t-en guerre...

>Quelles sont les chances de nos compatriotes en matière de multimédia? La France se situe extrêmement bien sur le plan de la créativité, d'autant que nous disposons d'un patrimoine culturel extraordinaire. Où se situe alors le problème? Au niveau politique, économique et industriel. Les gens qui nous gouvernent, accusent un retard démesuré pour ce qui est de la prise de conscience du caractère stratégique du multimédia. La raison en est simple. Nous sommes dirigés par des sexagénaires qui n'ont jamais touché un clavier de leur vie. Cette gérontocratie, qui nous gouverne, n'a pas la culture et la pratique nécessaire pour bien mesurer ce qui se passe. On ne peut pas comprendre Internet si on ne le pratique pas.

>Notre maillon faible semble avant tout être l'informatique? Absolument. Deux individus sont actuellement en train de décider de la normalisation des logiciels: Bill Gates, président de *Microsoft* et Jim Clarke, président de *NetScape*. Nous n'avons personne à mettre en face. Ce n'est pas Arnaud Lagardère qui pourra faire le poids. De plus nos dirigeants ont toléré des situations regrettables, telles que le monopole de France-Telecom. Encore aujourd'hui, le rapport Théry préconise d'investir dans un Plan Câble bis, ce qui représente une grave erreur stratégique. Actuellement, le poids économique est en train de se déplacer des terminaux idiots, comme le téléphone, vers les terminaux intelligents, comme le micro-ordinateur. Demain, le PC sera aussi indispensable que la télévision, l'automobile ou la machine à laver. Or, la France est totalement absente de ce marché qui représente 200 milliards de francs – nous n'avons aucune compagnie capable de desservir les quelques 20 millions de foyers, potentiellement acheteurs de PC.

>Nous avons tout de même quelques succès mondiaux dans le secteur du jeu, avec des éditeurs tels qu'Infogrames ou Cryo? Il est clair que nous avons quelques produits phares dans le secteur du jeu. Mais c'est bien loin d'être suffisant. Notre industrie culturelle est, elle aussi, en mesure de proposer des CD-Rom originaux. Il y a actuellement des places à prendre et nos éditeurs ont une carte à jouer si les pouvoirs publics les aident à exporter au niveau mondial - la France est un marché trop petit pour survivre dans la nouvelle société ubiquitaire. Il faudrait que le gouvernement se montre aussi généreux pour le multimédia qu'il l'est actuellement pour le cinéma. Une partie des fonds du C.N.C devrait être affectée aux éditeurs de CD-Rom. Le problème, c'est qu'il n'existe pas encore de lobby du multimédia.

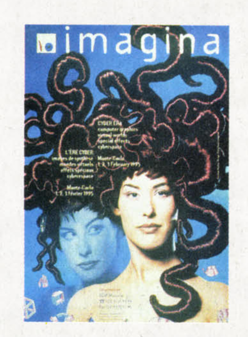
>Quel est le risque si nous ne réagissons pas assez rapidement ? J'ai une grande appréhension: celle d'une déculturation impliquée par le virtuel. Nous pourrions subir une sorte de lavage de cerveau planétaire engagé par la force dominante. Demain, aucun quota, aucune règle de protection ne pourra limiter l'entrée des produits américains.

>Comment alors se défendre contre l'envahisseur virtuel? Notre seule défense, c'est l'attaque. Il nous faut créer des produits de haute qualité pour le marché international. Nous avons la chance de disposer d'une immense réserve: notre patrimoine culturel. Toutes les œuvres du domaine public (je pense en particulier aux musées) devraient être libérées de tout droit, afin d'encourager les créateurs à puiser dans cette réserve collective pour la traiter et la transformer.

>En somme, considérer notre patrimoine culturel comme une matière première accessible à tous? Oui. Aujourd'hui, Le Louvre campe sur ses droits de reproduction littéraire et artistique sans comprendre que le petit profit qu'ils en tirent est minime face au profit collectif envisageable. Nous vivons une révolution virtuelle. Agissons alors comme durant la Révolution Française, par une redistribution des richesses. Aujourd'hui, la véritable richesse se trouve dans les flux. Des centaines de milliers d'œuvres d'arts dorment au Louvre en attendant d'être numérisées. Des féodalités cherchent à protéger leurs petits îlots de droits. Mais si les œuvres appartiennent au domaine public, pourquoi les images ne le seraient-elles pas également? Nous pourrions ainsi encourager la diversité dans les applications et donner naissance à une industrie nationale de CD-Rom à forte valeur ajoutée.

>Combien de temps nous reste-t-il pour résister à l'invasion des images numériques? Il ne nous reste que trois ans avant qu'entre en vigueur la dérégulation européenne. Trois ans pour préparer les cadres législatifs et politiques relatifs aux droits d'auteur et à l'accès aux oeuvres. Trois ans pour préparer notre industrie nationale des télécommunications à subir le choc de la concurrence. Toutes ces mesures doivent être prises de façon urgente. Sur le plan industriel, nous avons déjà perdu la partie. Dans le domaine du logiciel, nous n'émergeons que dans certains secteurs. Il faut agir immédiatement.<

Propos recueillis par Daniel Ichbiah.



“Il nous faut créer des produits de haute qualité pour le marché international. Nous avons la chance de disposer d'une immense réserve: notre patrimoine culturel.”

La fin de la TV.

VU A LA TV

par Pascal Forneri

PANASONIC

"Le rapport à la télé est en train de changer: la fin de la magie du téléviseur, c'est aussi la fin de la magie de la télé. Toute la liturgie télévisuelle disparaît" affirmait récemment dans l'Express Alain Le Diberder, directeur des nouveaux programmes à Canal+. Le petit écran a vieilli et ceux qui ont grandi devant lui le délaisse. Pas méchamment. Pire: naturellement.

Regarde autour de toi, ami interactif, chez ceux qui te ressemblent, et dis-moi si tu te reconnais dans les audimats, si tu te sens concerné par le retour de Dechavanne, si tu es une ménagère de moins de 50 ans. Mon petit doigt et les études d'IPSOS/INSIGHT Média me disent que la télé ne dicte pas ton emploi du temps, que tu es libre, goéland planant sur le PAF. Entre la télé et toi, on sait qui porte la culotte. Les chiffres montrent que la consommation télé globale stagne, freinée par les 15-35 ans qui la regardent moins. Pourtant, la tentation est forte: multiplication des chaînes, le câble, le satellite. On a diabolisé cette explosion, craint le pire, prédit l'avènement d'une génération de "couch potatoes", collée devant l'écran 12 heures par jour, décérébrée. Et bien, non. On a "trivialisé" l'impact du choix. Pour ceux qui ont grandi avec *Pong*, le premier jeu vidéo, il n'est plus question d'être une "TV-Victim" passive; même s'il ne s'agissait que de déplacer une raquette verticalement, ce geste signifiait le début de la fin de la télé à la papa, on apprenait l'asservissement du poste et les prémisses de l'interactivité. C'est en constatant aujourd'hui une tendance chez les 15-35 ans à ne plus sacraliser le téléviseur mais à le banaliser, voire à redéfinir sa fonction, que l'on peut présager de la télé de demain: moniteur pour le magnétoscope, pour la console Sega, le CDI, pour la télé par câble? Tout ça et plus encore. Autoroutes de l'information, multimédia, explosion des diffuseurs: la collision irrémédiable de l'informatique et de la télévision est en marche et le petit écran ne sera plus jamais le même.

On se retrouve après une page de publicité.

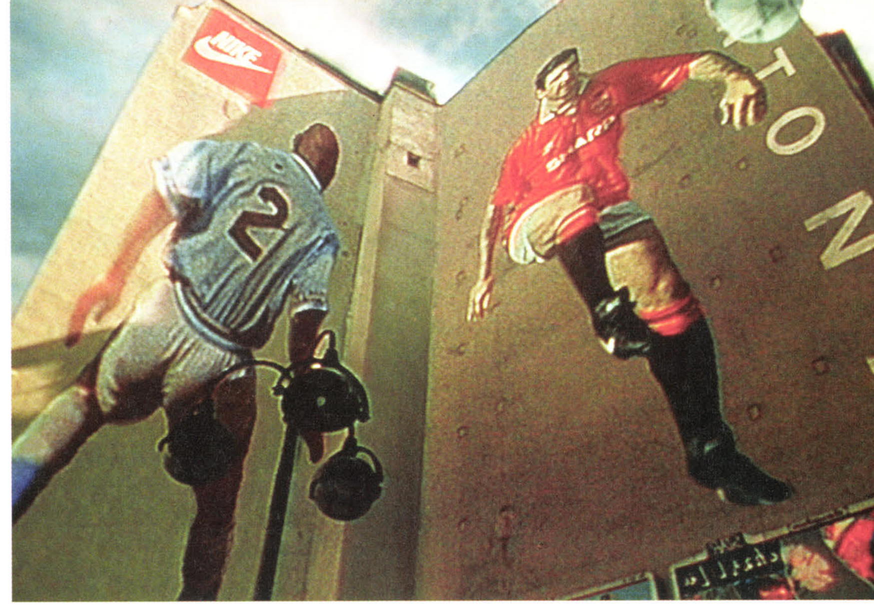
Il n'y a pas si longtemps, le téléviseur était encore une boîte magique à spectacles, véritable music-hall électronique: du rire, de l'émotion, du merveilleux! La speakerine, sorte de Monsieur Loyal, accompagnait le spectateur d'un programme à l'autre, car on passait alors "une soirée télévision". On ne parlait pas de choix: on était passif avec joie. C'était bien, c'était nouveau. La télé était une messe. Certes, elle l'est toujours car plus de la moitié de ceux qui la regarde ont vécu ses débuts, ils ont plus de 50 ans. Puis dans les années 70 sont arrivés les premiers jeux vidéo, les premiers magnétoscopes: le spectateur commençait à dompter la manne de la bête cathodique. La télévision se démarquait du téléviseur. Les jeunes d'alors - future Génération X - sevrés à l'image, ont intégré la télé comme médium principal, source numéro un d'informations, de divertissements, et du coup l'ont banalisée.

La télé hertzienne étant un médium de flux, généraliste, elle ne pouvait que chercher à rassembler en nombre mais certainement pas satisfaire les différences de chacun. Alors comment est-ce-qu'une génération de gens nés avec la télé pouvait s'y retrouver, s'y affirmer? C'est un peu le principe du rock'n'roll: une histoire de conflit des générations. Seulement, presser un vinyle, c'est simple, c'est faisable. Tandis qu'à la télé, un programme c'est cher, il faut plaire à tous et il n'y a pas beaucoup de chaînes... C'est donc là que le bas blesse, que la dissociation entre télévision et téléviseur devait se faire.

L'attaque est venue de l'informatique, subrepticement. L'ordinateur individuel annonçait l'interactivité, le choix donc. Avec le PC, le Mac ou une console Atari, la réalité du moniteur télé ainsi que la possibilité de se distraire électroniquement quand on le désire prenaient forme. Idée dangereuse qui pouvait rapidement contaminer le rapport à la télévision. Quand la technologie fait partie de votre environnement depuis l'enfance, il n'y a pas besoin d'adaptation, elle est naturellement un moyen que l'on contrôle, alors que pour les autres, elle se subit. Ce sont donc ceux qui sont nés avec la télé qui l'ont obligée à se spécialiser: des *Enfants du Rock* à *L'oeil du cyclone*. Et ce sont les mêmes qui refusent le populisme à la TF1. Pas parce que ce n'est pas bien de plaire au plus grand nombre, loin de là, mais parce que la diffusion hertzienne est incompatible avec la spécialisation excessive. Même pour M6, la petite chaîne qui monte, fort de sa politique de programmes pour les 15-35 ans, on retrouve cette limite dans le discours. Thomas Valentin, directeur des programmes de M6: "La télé généraliste, même si elle est jeune et complémentaire comme la nôtre, n'est pas conçue pour répondre à des micro-cibles quelles qu'elles soient. Une grille T.V. généraliste est conçue pour satisfaire successivement différents types de public. Même si à l'évidence *Capital* ou *Culture Pub* sont plus Génération X que *La petite maison dans la prairie*."

Et nous voilà donc aujourd'hui dans une période de transition. Transition, toujours et partout, certes, mais la discussion reste pertinente quand on entend trop parler de la télé qui rend idiot, du spectateur crétin, du médium vulgos et

X-Band est un périphérique se branchant sur console SNES ou Sega Genesis. Le téléviseur raccordé au *X-Band Network* devient interactif, communiquant.



pas assez de l'existence bien rélle du téléspectateur actif qui semble présager du futur. La télé est morte: Vive la télé.

Le téléspectateur dont on ne vous parle pas beaucoup, c'est vous ou moi, c'est celui dont on minimise l'importance, celui qui a dompté le petit écran. Celui qui fait stagner l'audience télévisive en regardant moins mais mieux. Alors veuillez applaudir avec moi: Le Téléspectateur Actif. "Il a moins de 35 ans, plutôt masculin, urbain, instruit et consomme la télé en fonctionnant par choix" explique Henri-Paul Roy, spécialiste des médias et directeur d'études qualitatives chez IPSOS/INSIGHT Média. "Il zappe et saute d'une chaîne à l'autre pour suivre précisément ce qui l'intéresse. Il représente la tendance en hausse". Il est le cauchemar des chaînes généralistes qui veulent de la fidélisation et des spectateurs qui tiennent le coup sur la longueur. C'est lui qui apprécie le choix que propose le câble et la multidiffusion. "Le téléspectateur actif aime la télé facile, qui s'adapte à ses horaires, ses envies. Il n'aime pas qu'on lui dise quand il doit prendre rendez-vous" continue Roy.

Ce téléspectateur est l'ennemi de l'audimat. Tout d'abord pour des raisons techniques... La première: "Le zappeur fou gêne l'audimétrie" raconte Henri-Paul 'INSIGHT' Roy. "De multiples va-et-vient encombrent les mémoires de la machine", il est alors sans doute tentant d'éliminer ces gêneurs et du coup le zappeur échappe à l'audimat. Sans arriver à des conclusions extrêmes, on peut donc raisonnablement dire qu'une proportion des téléspectateurs actifs, zappeurs invétérés, échappe à l'audimat, ce qui les rend encore plus élusifs qu'ils ne le sont déjà. Ces mêmes personnages appréciant les pâturages du câble, se pose à nouveau un problème de comptabilité: "Avec les chaînes hertziennes, on sait qui regarde quoi avec beaucoup de précision" commente Peter Petronio, directeur de la création chez *Publicis Design* et vétéran de la pub. "Maintenant, avec le câble, on ne sait pas qui est où et à quel moment de la journée. Il n'y a pas de vrai suivi statistique. Et ça c'est gênant pour les investissements publicitaires et la justification des tarifs." Enfin, le téléspectateur actif aime regarder les programmes de la nuit... et après minuit, l'audimat n'est plus trop fiable dit-on dans les milieux informés. Constat: le système de pistage du téléspectateur aurait tendance à mieux servir les consommateurs passifs et à conforter les chaînes généralistes dans la trivialisation des tendances actives. Téléspectateur actif, tu es le furet du bois joli: tu es passé par ici, tu repasseras par là... pas terrible dans un monde où il faut laisser des traces, être quantifié, être pris en compte pour avoir un impact sur le médium.

Lors de la création des chaînes privées en France, l'élan général a été de lutter sur le même créneau plutôt que de proposer du choix: c'est peut-être la cause de la chute de la 5 qui a voulu concurrencer TF1 ou Antenne 2 sur le même type de programme. Et aujourd'hui encore, le service public lutte contre TF1 sur le même terrain. La seule chaîne généraliste à avoir potentionalisé la différence, c'est M6. "On a décidé de ne pas faire de concurrence frontale et d'offrir des programmes destinés principalement aux 15-35 ans –et plus globalement aux moins de 50 ans" commente Thomas Valentin. "C'est une des premières fois où une chaîne générale hertzienne visait principalement cette cible. Toute proportion gardée, c'était la même politique que celle adoptée par le network américain Fox (diffuseur des *Simpsons*, *Beverly Hills 90210*). Toutes les chaînes s'y essayent aujourd'hui. Le défi n'était pas évident, d'autant plus que les 15-35 ans regardent moins la télé que les autres, quelle que soit l'offre, car ils ont d'autres activités extérieures. On a cherché à faire de la contre-programmation: offrir le *6 Minutes* avant le 20 heures, ou encore des magazines comme *Culture Pub*, *Capital*, *Zone Interdite*. Et la stratégie a marché. Sur M6, la moitié des spectateurs a moins de 35 ans. Ce que je vous dis se vérifie tous les jours".

M6 et les multidiffusions. Impeccable pour le spectateur actif. J'entends même plus souvent des gens me parler des secondes diffusions de *Culture Pub* après minuit que de la première le dimanche soir. "C'est vrai qu'il y a une proportion non-négligeable de gens qui regardent la TV la nuit. On pense à eux – continue Thomas Valentin- mais ça reste marginal par rapport au jour". Pour sûr... D'ailleurs, je pense – et ça n'engage que moi – que cette multidiffusion tardive n'est pas le fait d'une prise en compte de l'audience potentielle nocturne mais plutôt du remplissage pour pas cher, et si accessoirement ça marche, tant mieux. S'il existait une réelle politique de programmation nocturne, la chaîne y créerait des rendez-vous de première diffusion. En dehors des clips. Non, ce qui est intéressant c'est de comprendre que le fin de soirée est devenu la niche de ceux qui ne se reconnaissent pas dans les programmes prime time. Entre 20H et minuit, on a autre chose à faire que regarder la télé. La télé de nuit, c'est pour moi le bord du monde de la télé généraliste: on ne peut pas aller plus loin... après ce sont aux chaînes spécialisées de prendre le relais. Autour de minuit, c'est la télé Boldoflorine qui se regarde sous la couette. On s'endort devant *Boulevard des Clips* la télécommande à la main. A noter quand même, ceux qui les doigts autour d'une Tourtel s'aventuraient jusqu'au bout de la nuit avec *Voisin, Voisine* (étonnamment populaire vu l'heure tardive). Ce créneau est depuis longtemps exploité avec grand succès par les networks américains. NBC est reine du "late night" depuis 15 ans, lorsqu'alors elle lança *Saturday Night Live* (modèle de *Les Nuls L'Emission* et principale pépinière d'acteurs comiques américains). Puis *Late Night*, *Late Music* et *Night Line* sur ABC et beaucoup d'autres se sont installés. Aujourd'hui, le *Late Show* de David Letterman, ex-NBC et maintenant sur CBS, borde l'Amérique cinq jours sur sept



L'effet de surprise est devenu le seul moyen de toucher la cible la plus importante aux Etats-Unis: les X-ers.

avec son talk-show drôle et original – et accessoirement représente 25% de la recette publicitaire globale du network. Non, il ne fait pas que rassembler ceux qui n'ont rien d'autre à foutre que de regarder la télé la nuit, la tranche fin de soirée correspond à une consommation conviviale de la télé, un marchand de sable électronique. Une télévision qui nous sert, quand on veut, plutôt que dictatoriale. Voilà, comme le *Cercle de Minuit*, cette dose de bonne humeur pour s'endormir avec le sourire…

Quant aux jeunes, ils peuvent être devant un écran sans être sur M6: les doigts autour d'un joystick par exemple. "Pour un enfant, la télé est la version passive, linéaire, des jeux vidéo" raconte Le Diberder toujours dans *l'Express*. Et c'est la télé qui morfle. "Le temps passé sur une console, qui se substitue de plus en plus au temps passé à regarder les programmes, est autant de temps en moins devant la télé", précise Henri-Paul Roy, our man for IPSOS. Quand on connaît le succès fulgurant des jeux vidéo (15% des foyers en sont équipés aux Etats-Unis), la Génération Sega est un cauchemar pour les diffuseurs. Maintenant, comment évaluer le partage du temps passé entre la console et les programmes télé? On sait déjà que si la jeune tête de lard a sa propre télé, c'est pour sa console et qu'il s'abonne plutôt à *Gen 4* ou *Joystick* qu'à *Télé Star*. Sinon, il existe des anecdotes amusantes. Comme l'histoire de ce test de médiamétrie effectué sur la région de Lyon. La petite chaîne locale TV8 Mont-Blanc émet sur plusieurs fréquences à la fois, les responsables du sondage ont donc décidé que par déduction on comptabiliserait comme téléspectateur TV8 tous ceux qui regardaient autre chose que les chaînes hertziennes nationales. Les résultats tombent: 8 points d'audimat pour TV8 Mont-Blanc! On s'apprêtait à fêter ça au vin chaud quand l'explication complète arriva: ce chiffre comptabilisait tous les types d'utilisation des canaux… y compris les consoles de jeux.

En matière d'interactivité, c'est le ludique qui est toujours à la pointe, comme par exemple avec Sega Channel, en test aux Etats-Unis depuis l'année dernière. Avec une console, un raccord spécial et une ligne de téléphone, l'utilisateur peut télécharger plus de 50 jeux (dont des avant-premières) sur Genesis moyennant un abonnement mensuel de $20. L'expérience se déroule sur 325 000 foyers, répartis dans 12 villes. La vraie interactivité, c'est X-Band, un module qui se branche à l'arrière du SNES ou Genesis et qui permet de jouer on-line avec d'autres camarades: une première à marquer d'une pierre blanche.

Pour Jean-Claude Consomateuraktif, une fois ce bord du monde exploité, il ne reste qu'un autre endroit où aller: un lieu où la télé-robinet-service signifie une multitude de chaînes spécialisées: l'apanage du câble, du satellite ou de Canal+. Mais avec approximativement 1 million de câblés et 500 000 foyers reliés aux satellites, la France est encore loin derrière l'Allemagne (20 millions de foyers câblés) ou la Hollande. Une des raisons de cette mollesse tient au fait que l'Etat français a historiquement toujours aimé organiser le paysage audiovisuel national à son rythme et à son goût, et le câblage correspondait, lui aussi, à une disposition politique. Le câble reste un trésor bien caché… Pourtant, il séduit: "Chez les câblés – explique Henri-Paul Roy – il y a une baisse de la part de marché de la télé hertzienne. Depuis quatre ans, l'image payante progresse plus que l'image gratuite. Pour les jeunes, le câble, c'est l'image de la modernité, de la diversité et *Multivision* leur plaît tout particulièrement. Il y a même une mode dans les cours d'écoles qui est de raconter comment on a réussi à trouver le code d'accès planqué dans la maison par les parents. *Multivision*, c'est le "plus" du câble et même si les films ne sont pas encore des premières exclusivités, le "pay-per-view" a beaucoup de potentiel". Aux Etats-Unis, ce système est en plein boum, pas encore pour la multidiffusion mais pour la retransmission payante d'événements sportifs.

Voir un programme exactement quand on veut… Présage et facette de l'interactivité. "La diversité est liée à l'actif – continue Henri-Paul Roy – c'est ce que Canal+ et le câble vendent. En réalité, le choix du "quand" n'est pas total – il est prouvé que les gens ne savent pas pleinement profiter de la multidiffusion – mais l'idée plaît beaucoup. Regardez par exemple l'habillage du Canal 10, la mosaïque sur Paris: on dirait une interface interactive, on chercherait presque les boutons sur sa télécommande pour lancer les programmes. Tout y est, même les icônes qui ressemblent à ceux des touches d'un magnétoscope".

La Génération Sega est un cauchemar pour les diffuseurs.

Pour le téléspectateur actif, la télé est avant tout un moniteur. Selon son âge ou ses goûts, il aime s'en servir pour le magnétoscope, ou pour jouer sur Sega ou Nintendo. Il aimerait y mettre son Minitel, son Mac, son PC – mais ça, on va y revenir. Sauf pour les quelques rares rendez-vous qui comptent pour lui, il regarderait plutôt la télé au hasard. Si rien ne le satisfait, il éteindra. Monsieur joue le sauvage, la carte du "attrape-moi-si-tu-peux".

Aux Etats-Unis – où la culture (culte) de la jeunesse est plus forte qu'en France – les X-ers sont devenus des cibles, par définition, très volatiles. Autant il était simple de définir les fantasmes et les envies de consommation d'un yuppie, autant le X-er glisse entre les doigts du publicitaire ou du directeur des programmes dès qu'il se sent étiqueté. Il ne veut pas être une biche prise dans les phares de la consommation. Tous les films Génération X – *Generation 90*, *Single*, etc. – sont des flops. Dans la confusion, on a même pensé à demander à U2 de se charger d'une chaîne de télé-achats pour les X-ers. Bob Moore, directeur créatif pour l'Europe sur les campagnes *Nike* et *Microsoft* doit faire face tous les jours à cette volatilité: "Fut un temps, il était possible de se dire qu'acheter de l'espace sur

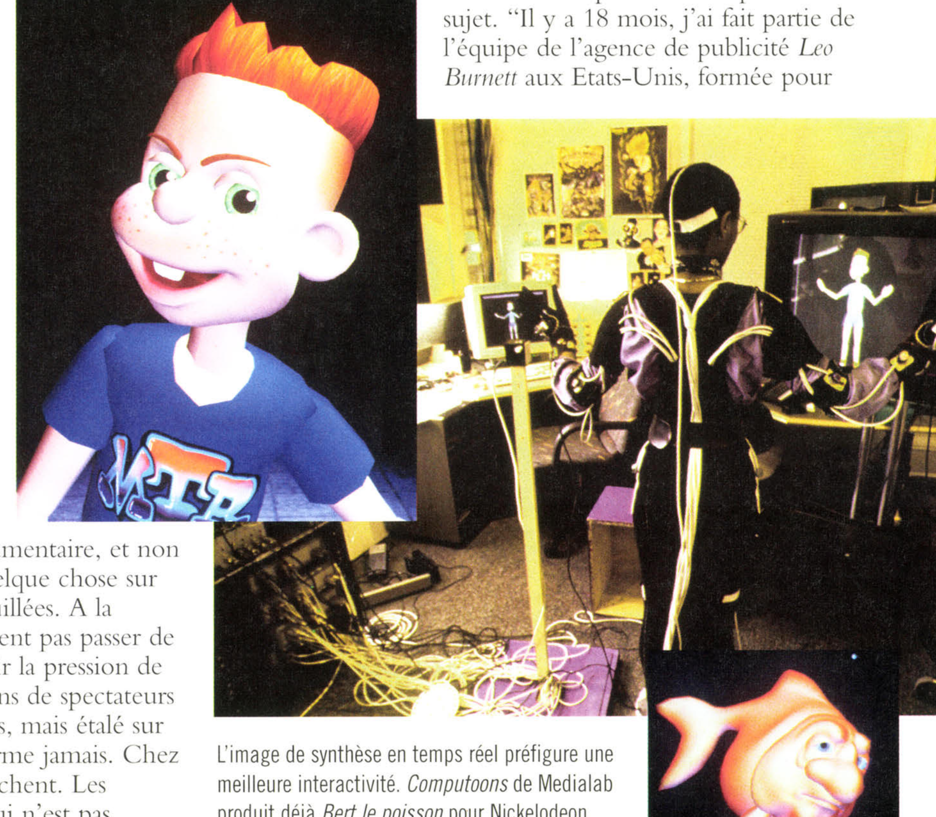
MTV c'était toucher à coup sûr notre cible, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui. On a arrêté de s'angoisser sur le sujet pour ne plus répondre qu'à une seule règle créative: toujours surprendre, étonner. L'ennemi, c'est l'ennui". Il serait caricatural de prendre le X-er pour ce héros insaisissable, media smart, ricanant à la face de tous. Il est avant tout peureux, maladif observateur en retrait dans un monde réel qu'il trouve tellement... kitsch. On peut lire dans ce comportement une réelle méfiance envers les médias qui le pousse naturellement vers les vertus virginales de l'univers cyber et tout ce qui touche à l'interactif. Il aime les matières premières: du tofu à l'accès au fichier de la Bibliothèque de Hong-Kong... jusqu'aux chaînes spécialisées où on n'essaye pas de lui vendre du spectacle sous couvert d'information. Qu'est-ce-que vous pouvez vraiment décrypter ou lire au douzième degré sur Eurosport? Tais-toi et regarde...

Il y en a qui ont très bien compris et en ont tiré une certaine conception de la télé, avec beaucoup de succès: eux, c'est MTV. "Les jeunes regardent la télé très différemment de leurs parents" explique Richard Godfrey, vice-président des programmes à MTV Europe. "Ils n'aiment pas trop les rendez-vous et zappent jusqu'à ce qu'ils trouvent. La télécommande est l'élément qui a le plus affecté la façon de regarder la télé. A MTV, nous savons que les gens 'passent' sur la chaîne. Première stratégie: justement leur permettre de 'passer', car il y aura toujours quelque chose pour eux. MTV est comme un club: vous pouvez nous quitter pour aller bouquiner ou je ne sais quoi et revenir n'importe quand, on est toujours là et vous êtes les bienvenus. Une programmation fluide, voilà notre ligne directrice. En touchant 60 millions de foyers sur 30 pays, nous sommes le première chaîne pan-européenne. La musique est le grand unificateur". MTV a pour cible les 15-25 ans et, même en leur reprochant tous les opportunismes du monde, il faut admettre qu'aucun autre diffuseur ne leur arrive à la cheville lorsqu'il s'agit de prendre en compte le caractère versatile de leurs auditeurs. MTV modifie en permanence son look et son contenu. Richard Godfrey: "Les jeunes sont très difficiles à satisfaire et MTV marche parce que c'est de la TV non-conventionnelle, sans les limites normales. Plutôt que de confiner la musique dans la discipline TV, on a presque changé la discipline TV elle-même – free flow, les pubs, l'habillage. Nous voulons que les spectateurs s'attendent à l'inattendu. L'imagerie télé a changé. Je crois que quand les chaînes hertziennes essayent de produire des programmes pour jeunes, ils ont du mal à les toucher car un garçon de 20 ans peut très bien apprécier le même soap que sa grand-mère (pas pour les mêmes raisons) ou un documentaire, et non pas nécessairement avoir envie de regarder quelque chose sur la vie des gens de son âge. Les cartes sont brouillées. A la différence des chaînes généralistes qui ne peuvent pas passer de musique aux grandes heures d'écoute sans subir la pression de l'audimat, nous on n'a pas besoin de 20 millions de spectateurs concentrés en prime-time car on fera bien plus, mais étalé sur toute la journée. MTV, c'est le club qui ne ferme jamais. Chez les jeunes, ce sont les chaînes à niches qui marchent. Les hertziens ont du mal à cibler. C'est une télé qui n'est pas adaptée aux jeunes. On pense même déjà aux MTV de demain. Dès le 1er juillet, on émettra en signal compressé, ce qui signifie un son à la qualité d'un CD-audio, une meilleure image, et la possibilité de démultiplier la chaîne sur le même transmetteur. En n'occupant qu'un seul canal, on pourra offrir plusieurs MTV: Rock only, Dance only, etc."

L'interactivité séduit le consommateur actif, on est bien d'accord. La collision annoncée entre la télévision et l'ordinateur est une certitude, même si les dates et la forme restent floues. De puissants groupes américains *(Viacom, Time/Warner, Microsoft,...)* investissent massivement sur la télé interactive, mais en dehors de la réalité de X-Band ou du téléchargement de logiciels sur la chaîne de télé-achats *Microsoft*, c'est un peu l'Arlésienne: beaucoup de promesses, peu d'interactivité réelle et un discours technologique soporifique. "Il faut comprendre clairement ceci – explique Peter Petronio – *Microsoft* investit par-çi, *Time/Warner* par-là... ça fait de beaux articles dans la presse et ça impressionne les investisseurs boursiers. A l'heure actuelle, c'est surtout un jeux d'échecs où tout le monde doit tenter l'interactivité pour être dans la course."

On peut tout de même affirmer deux choses: premièrement, la nécessité d'une "set-top box", c'est à dire cette sorte de décodeur universel qui rendra votre téléviseur interactif (*Microsoft* se bat pour créer ce standard... et refaire le coup du MS-DOS); deuxièmement, la possibilité de dresser déjà une petite liste de ce que les gens voudraient voir sortir de cet hybride TV-ordinateur

"On préfère payer le choix et éviter les pubs que l'on supporte de moins en moins" jase t'on dans les milieux médias. La télé interactive aura donc des problèmes avec la pub. Peter Petronio s'est penché en expert sur le sujet. "Il y a 18 mois, j'ai fait partie de l'équipe de l'agence de publicité *Leo Burnett* aux Etats-Unis, formée pour



L'image de synthèse en temps réel préfigure une meilleure interactivité. *Computoons* de Medialab produit déjà *Bert le poisson* pour Nickelodeon.

analyser l'expérience de télévision interactive lancée par *Time/Warner* à Orlando, Floride. Il y avait 3000 "boîtes magiques" installées dans des foyers test. J'ai développé un programme interactif pour *Mc Donald* et *United Airlines*. 20 minutes achetées, chaque soir entre 19h30 et 19h50. Une question importante s'est vite posée: quel genre de service interactif une marque peut-elle décemment proposer? Qu'est-ce-qu'on fait quand on vend des burgers? *Mc Donald* a cherché pendant des semaines pour finalement présenter deux choses: un jeu avec l'arche *Mc Donald* et un autre qui te dit comment bien manger! C'était pas très crédible! Ils se sont plantés sur ce genre de communication car ils n'ont rien à dire à part vendre des burgers. Ça n'a rien à voir avec le produit lui-même, mais avec l'incompatibilité à communiquer sur ce nouveau support: l'interactivité signifie dialoguer volontairement avec *Mc Donald*. Par contre, ça a mieux marché avec *United Airlines*. On proposait des voyages, des services. C'est plus riche, plus vaste. Moralité: pour une entreprise, réussir dans l'interactivité, c'est bien choisir son histoire, utiliser le prestige, le patrimoine du produit. Maintenant, la question est: pourquoi est-ce-que la pub rentrerait sur le Net? C'est pas la TV; je n'ai pas envie d'y voir de la pub. Je n'ai pas envie qu'on m'y vende quelque chose. Je suis sur le Net comme dans un livre, comme au cinéma. Si je paye l'accès, pourquoi subirais-je la pub?" La question se pose déjà avec le service online de Microsoft, *Marvel*, qui propose d'être gratuit d'accès, mais d'avoir des messages publicitaires. Pour Peter Petronio, la chance de la publicité sur le Net, c'est le sponsoring intelligent car les utilisateurs cherchent la nouveauté, le demain, et n'accepteront pas d'être martelés.

Autre aspect de la télé interactive, c'est la compression de signal et le numérique, annoncé par MTV – et qui sera suivi par Canal+ d'ici un ou deux ans. Cette technologie permettra une plus grande souplesse pour choisir le moment où on veut voir le programme, sans pour autant augmenter les canaux. Sur d'autres fronts, *Medialab*, le laboratoire de Canal+ qui travaille sur la télé du futur, a déjà fortement avancé, notamment avec l'image numérique en temps réel. Grâce aux logiciels *Clovis* et *Porc*, *Medialab* peut animer "live" un personnage ou un décor en images de synthèse. "L'intérêt, c'est un très haut niveau d'interactivité" explique Emmanuel Javal du bureau de développement de *Medialab*. On peut fabriquer des images très rapidement et à des coûts très faibles d'économie d'échelle. Sur *Nickelodeon* en Grande-Bretagne, on a *Bert The Fish*, un poisson de synthèse qui présente en direct les émissions. C'est nous qui avons produit la reconstitution en direct et toujours en synthèse de la course de l'America's Cup, en interprétant les coordonnées de position des bateaux. Enfin, nous avons *Pizzarolo* sur Canal+, un jeu interactif dans lequel on guide, par les touches du téléphone, un livreur de pizza au travers du dédale d'une ville faite d'images de synthèse. Emmanuel Javal prédit une télé interactive qui devra d'abord obligatoirement offrir choix et accès à une multitude de programmes; mais il réserve aussi un premier rôle à l'image de synthèse. "Elle est si facilement adaptable. C'est de la pâte-à-modeler. Et dans une pléthore de programmes, il faudra trouver un moyen pratique de créer des images de navigation perpétuellement réévaluantes: je pense à une speakerine virtuelle".

La télévision interactive passe peut-être aussi par la démocratisation d'accès à la diffusion: tout le monde a son camcorder, Photoshop, bientôt le montage virtuel sur Mac à portée de tous. Just do it! man… Plus de professionnels de la profession, juste des amateurs professionnels. On nous dit tellement que l'on peut tout faire, que l'on va finir par y croire. Il paraît que dans les campagnes françaises des gens font leurs propres programmes avec leur camcorder et amènent TV et magnétoscope au bistrot pour montrer tout ça aux copains. A quand Canal Mes Vacances à La Baule en stéréo, 16/9ème et mondiovision? Autre grande étape vers la diffusion à portée de tous, le merveilleux shareware *C-U-See-Me* qui permet à toute personne équipée d'un Mac AV, d'une caméra vidéo et d'un accès Internet de se projeter en direct sur les écrans des autres. *C-U-See-Me*, c'est le grand retour du visiophone.

Waynes'World, c'était déjà la télé d'accès populaire: le "public'access." Pour y caser son show, il suffit de produire ses propres images ou d'utiliser les moyens (simples) mis à disposition par l'opérateur du câble. Le "public'access" c'est la télé bout de ficelle, mais aussi un canal ouvert à tous. Deux femmes de Los Angeles y diffusent un show très à la mode, composé de petits sujets filmés par des amateurs – sorte de *Vidéogags*, mais Next Generation puisqu'il s'agit de véritables créations, pas d'accidents. c'est le cinéma à la portée de tous, désacralisé, comme le veut Coppola. C'est le *Poplar-Show* du CD-Rom d'Interactif.

Un garçon de 20 ans peut très bien apprécier le même soap que sa grand-mère (pas pour les mêmes raisons) ou un documentaire et pas nécessairement avoir envie de quelque chose sur la vie des gens de son âge.

La télé de demain pourrait se résumer simplement à un accès via l'écran. Plus de chaînes (on dit plutôt canal), moins de zapping. Les générations habituées à la micro, au Minitel, navigueront naturellement vers l'info. Honnêtement, qu'il y-a-t-il de si étonnant à imaginer une station d'information globale, un super Minitel sous stéroïde ayant fauté avec la télévision et la chaîne audio? Tout ça paraît simplement bien pratique. Une question intéressante est de se demander si cet hybride multimédia siègera plutôt au salon ou dans le bureau. La solution salon voudrait dire que cet "entertainment center" serait un outil à utiliser en famille. Qui dit interactivité dit rapport "one on one", donc, l'hypothèse du salon est peu probable (malgré l'idée générale qui courre chez le spectateur passif et lui fait dire que la fusion multimédia ne sera une réalité pratique que le jour où elle sera physiquement la télé du salon). L'autre solution: le centre multimédia de demain pourrait rester là où le micro d'aujourd'hui est placé. Et le spectacle à plusieurs alors, le match de foot ou le film téléchargé? Tous dans la chambre à coucher, dans le bureau?

Regardez ça, on en est déjà à réfléchir mobilier… On discute *Ikea* ou révolution de l'information? Les deux. La télé, ça ne veut pas forcément dire se faire entuber.<

Après *Delicatessen,* le nouveau film de Caro et Jeunet.

La Cité des Enfants Perdus
Une lecture d'images avec Marc Caro

Cyclope Optacon

Ce personnage fait partie d'une sorte de secte, il enlève les enfants et reçoit en contrepartie un Optacon, appareil qui permet à ce cyclope de voir. C'est une conception qui s'inspire à la fois des appareils militaires de vision de nuit et du système qui permet de donner la vue aux aveugles. Mon Optacon est un fantasme rétro-futuriste: puisqu'il est désormais possible de brancher une caméra vidéo sur le nerf optique. C'est un genre de mix science-fiction, une technologie un peu ancienne: un Leica qu'on lui a greffé sur le cerveau avec un vieux sonotone.

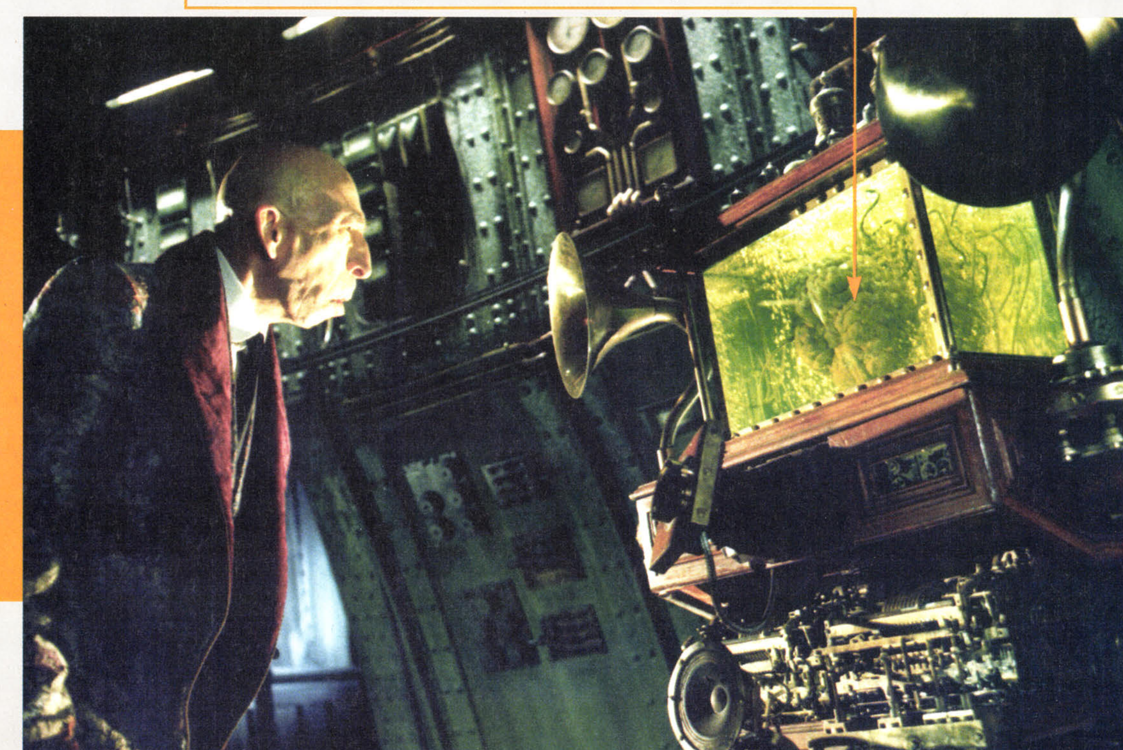
La machine/phantasme dirige la réalité Chaque histoire, chaque conte reflète la vision du monde de l'époque où il est écrit. Les sorciers d'antan jouaient avec des potions magiques et de la bave de crapeau, maintenant ce sont des scientifiques qui manipulent des gênes ou la fission de l'atome. C'est le côté Faustien... le savant fou a remplacé le magicien. *La Cité* c'est une fable pour enfants, très Pinocchio, mais c'est vrai que derrière il y a tout un coté pseudo-scientifique basé sur ce que l'on connaît. Et la réalité scientifique est parfois plus cinglée que ce que l'on peut imaginer. Ça fait longtemps que je lis de la science-fiction et quand tu lèves les yeux de ton bouquin, tu vois que la réalité est devenue ce que tu lisais cinq ans auparavant. Chaque grande découverte scientifique a pour point de départ une intuition ou un jeu abstrait d'imagination. Tout ce qui a été imaginé se retrouve dans la réalité.



Un univers cohérent
L'univers est très Jules Verne. Il doit être globalement crédible, même si je mixe beaucoup. Ces appareils, par exemple, sont vidéo alors que ça n'existait pas sous Jules Verne. Dans *La Cité*, les microprocesseurs n'ont pas encore été inventés. La technologie rétro-futuriste de cet univers rappelle l'époque où les vieux ordinateurs occupaient 3 étages avec plein de lampes et des moustiques qui venaient se griller dessus. C'est une époque que j'aime bien.

Krank et Irvin

La conscience Irvin, issu d'une manipulation génétique à partir d'un petit bout de cervelle, est le confident de Krank. Il est très Jiminy le Cricket, avec de l'humour et un certain détachement puisqu'il n'est plus qu'un esprit. Ce film est très inspiré de Pinocchio! Irvin essaie de dire à Krank ses quatre vérités mais il ne veut pas les entendre. Les clones appellent Irvin leur oncle, et si on regarde bien, oncle et clone c'est un peu un anagramme. Il y a six clones, cyclopes... plein de jeux comme ça.



Interactivité Toute l'interactivité m'intéresse parce que, comme disait Ron Cobb, quand tu fais un film c'est vrai que tu ne vois pas tout. Dans un univers interactif, tu peux repasser plein de fois par les pièces, ouvrir les placards, etc. J'adore tout le trip balade qu'il y a dans *Myst* ou *Gadget*. Tu inventes un cadre et après c'est aux gens de vivre leur vie. Mon rêve c'est d'inventer un univers complet où tu penses à tout: les fourchettes, la manière de boire, la pesanteur, etc., et ça me plairait vraiment de pouvoir expérimenter cet univers avec un casque.

Krank et deux clones

Virtuel Avec son casque et ses capteurs, au lieu d'aller dans la Réalité Virtuelle, il pénètre dans les rêves des mômes. C'est une veille technologie à pompes, on ne sait pas si c'est hydraulique ou électrique.

Mythes On est dans une période où l'on mixe tout. Je trouve fascinant qu'avec la musique techno, tu retrouves des sigles de partout: des spirales, des symboles. Tu rencontres ces signes dans la vie de tous les jours. Ces boucles, c'est comme Uruboro, le serpent qui se mord la queue. J'ai mis plein de symboles comme ça dans le film: une bague, les poignées, et même la fin qui se mord la queue. Tous ces mythes universels sont là. En tant que créateur d'histoires, ça ne m'intéresse pas d'offrir aux gens un univers qu'ils peuvent vivre tous les jours de façon plus riche que ce que moi, je peux leur apporter à travers mes sons et mes images. Ce que je cherche à faire c'est de les emmener dans un univers ou ils n'iraient jamais, sans que celui-ci soit trop personnel sinon ça ne les intéresse pas non plus. Et le terrain commun, ce sont tous ces mythes que l'on connaît depuis môme.
L'être humain ne dispose que d'un échantillonnage d'expériences limitées: il travaille pour l'audition dans une bande de fréquences qui va aller de 20 à 20.00 hertz, tel autre spectre pour la vision, pour le goût. Pour raconter, tu es donc obligé de t'appuyer sur le passé.



Technique cinéma numérique Tu sais qu'il y a des éléments du film où ça va être un peu dur parce qu'il va falloir développer les outils. Au départ, c'est l'idée qui prédomine – comme le morph de Krank ou la puce – puis après, tu dois choisir entre différents moyens d'y arriver: maquette, animatronic... Je suis toujours pour le plus efficace, qui coûte le moins cher et qui sert l'idée. Après, tu as des truquistes comme Pitof ou Bufin, que je considère comme mes interprètes, alors que chez J.P Jeunet, ce sont surtout les comédiens qui vont faire vivre l'idée des personnages.
Sans que les responsabilités soient aussi tranchées que ça, moi je crée les endroits, les personnages, et Jean-Pierre les fait vivre car c'est lui le metteur en scène, le cinéaste.

Le clonage Krank, les clones, Mademoiselle Bismuth et Irvin le cerveau sont les créations d'un savant. Krank, lui, comme Frankenstein rejette son créateur car il lui reproche de ne pas lui avoir donné le pouvoir de rêver. C'est pourquoi il a fabriqué cette machine. C'est une forme de vampirisme. La manipulation génétique pose des problèmes: chacune de mes créatures a tout le temps des "bugs", ce qui la rend humain. Je suis sûr que ça va se passer comme ça. On n'a jamais de vision d'ensemble. On a donné à Krank toute la culture, tous les moyens de manipuler, mais il ne rêve pas, alors il va s'emparer de l'imagination des mômes. Il ne s'aperçoit pas que, sauf en changeant de mentalité, ce n'est pas en essayant de voler quelque chose que tu ne peux pas avoir que tu vas pouvoir te l'approprier. <
Propos recueillis par Pascal Forneri.

Planer

(sans dope ...)

par Ariel Wizman



L'ère de l'interactivité est fascinée par ce que les neurologues appellent "les conduites de vertige." Les univers virtuels et autres jeux d'arcade en 3D entendent simuler très bientôt pour nous ces états de défaillance, de transport ou de relaxation si recherchés. Pourtant les méthodes naturelles d'altération de la conscience ont toujours existé. No chemicals, no machines, man. Seulement I and high.

>La vie animée a son gouvernement, sa politique, qui consiste à être là, sujet de sa propre perception, en évitant si possible de tomber par terre, sauf si c'est pour faire rire (chacun sait combien comique est la vision du quidam chu à terre de la rencontre avec une banane abandonnée). Les conduites "planantes" ou vertigineuses consistent en une remise en question volontaire et gratuite de cette "gestion" routinière, bien ordonnée, du système perceptif. C'est la sensation cénesthésique, entre envol et chute, comme lorsque l'on se balance, ou l'on se penche au dessus d'un abîme, d'une maquette, et que "il se produit une fin très précise de l'ennui, comme si un grand vent se levait sur un horizon" (lire l'excellent article de Véronique Nahoum-Grappe: *Les conduites de vertige* in Communications, N°56). Des balançoires aux univers virtuels, il y a une authentique "culture du vertige", amplifiée dans les années 70 par la découverte des techniques de méditation, de voyage hors du corps ou d'exploration intérieure empruntées à l'Orient.

Aujourd'hui, vertige ralenti ou accéléré, quête du "transport", chute vers le haut, exaltation, ou état d'abandon de soi, sont massivement recherchés par les enfants de l'ère de l'information. "L'effet de tunnel" des maîtres du jeu vidéo, ou des adeptes des mondes virtuels, le flottement dans les images en 3D et les sons générés par des machines, le "zapping", même, pour certains, promettent une ère techno-planante sur laquelle s'est déjà vendue une bonne quantité de bimbeloterie "cyber". L'autre moyen d'obtenir sans trop d'effort un état de conscience altéré est l'usage des stupéfiants.

Nous suggérons que ceux qui souhaitent sortir un tant soit peu d'eux-mêmes y mettent un peu du leur(re).<

Les brain machines

Notre cerveau est parcouru d'ondes réparties en quatre fréquences: Béta pour l'état d'éveil, Alpha pour l'état de relaxation, Théta pour l'état de méditation avec effets visuels et Delta pour l'état de contemplation profonde voire de sortie du corps (du calme, quand même). Les **brain machines** fonctionnent avec ces ondes et leurs distorsions en lançant des notes à des fréquences différentes des deux cotés d'un casque audio, auquel s'ajoute de petits flashes de lumière procurés par des lunettes. Ça ne marche pas sur tout le monde. Plus volontier sur les californiens avec lifestyle cyber. La gamme des produits sur le marché va de l'arnaque new-age pure à l'efficace mais ruineux. Les années qui viennent vont être riches en nouveaux systèmes, combinant brain machines et réalité virtuelle.



La Zygon Machine ou la réalité virtuelle au service de l'éducation et du bien-être.

5 méthodes éternelles

1	2	3	4	5
Les massages (pratiqués par un spécialiste)	**La méditation** (ne pas se décourager les premiers temps)	**L'hyper-ventilation** (moderato. Gare à l'évanouissement)	**L'altitude** (à condition de passer très vite d'en bas à en haut et d'y avoir une activité très calme)	**L'incantation** (l'entrée dans sa propre voix comme pour le OM, le Mantra, ou dans une voix communautaire comme dans un choeur ou une polyphonie)

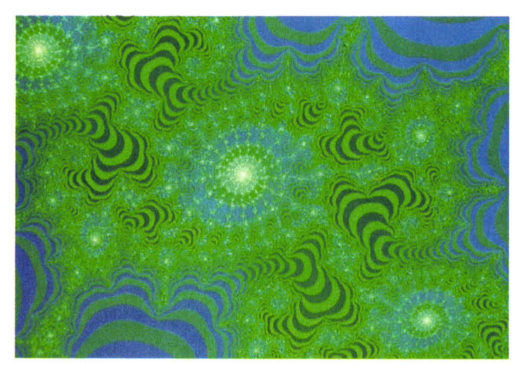
Une bonne lampée

Une **lampe stoboscopique** se distingue d'une ampoule normale en ce que sa lumière se charge et se décharge instantanément. Elle ne laisse donc pas de "fantôme". Faire "flasher" à une vitesse de 10 à 20 flashes par seconde, et placer un ventilateur à pales tournant à vitesse lente perpendiculairement à cette lampe. S'asseoir, se concentrer, attendre. Certaines personnes (cela dépend des sensibilités oculaires) commencent alors à voir une forme lumineuse apparaître entre eux et la source. D'aucuns trouvent ça planant. Why not?

Une variante, utilisée par les shamans: se laver mains et visage, fermer les yeux, appuyer doucement sur les paupières fermées avec le bout des doigts. Des formes apparaissent. Se concentrer dessus et méditer jusqu'à avoir l'impression qu'on les contrôle.

Mandalas et autres diagrammes

On peut planer en contemplant un motif, une image ou un diagramme. Chaque religion a son "état de vision contemplative" que la psychologie se charge d'expliquer: lorsque l'on regarde longtemps quelque chose, la vision s'altère et l'esprit suit alors l'oeil: le néocortex, responsable du traitement de la lumière dans la perception des images a divers "tamis". Lors d'une vision, chacun de ces tamis peut monopoliser à lui seul le champ de vision. L'accès direct à cette région du cerveau permet le contrôle d'une partie ordinairement passive du système perceptif. On est alors en position de parler le langage préconscient du cerveau: on observe une réalité intérieure, on se détache ainsi du monde.



Ainsi avec les **mandalas** tibétains, sorte d'émanation iconique de la pensée divine, l'essentiel de la technique repose dans la lenteur. En regardant ce type d'image, il faut petit à petit rapprocher sa vision du centre sans jamais abandonner du regard le reste de la représentation. De temps à autre (toutes les 5/6 minutes), revenir à une contemplation globale. Puis laisser le regard se promener en évitant surtout les coups d'oeil trop rapides. Fermer alors les yeux et "garder" l'image. La regarder de l'intérieur, comme par un "troisième oeil" que les tibétains situent sur le front, et enfin, stade ultime, s'imaginer que cet "oeil interne" est la source même du mandala.

Cette méthode peut être appliquée facilement aux **fractales**, ces images aléatoirement produites par des algorithmes mathématiques et qui sont censées reproduire visuellement le processus même de la vie.

Mouvement de jeûne

Jeûner est l'une des plus vieilles méthodes connues d'altération de la conscience: pendant l'arrêt du travail digestif, les émotions sont physiquement plus intenses, les organes concernés (foie et estomac en particulier) étant libres. Mais le jeûne marche mieux si on l'entame progressivement (une journée au riz avant la vraie journée de jeûne), si l'on s'autorise le jus de fruits (et beaucoup de fluides en général) et si l'on en sort également le plus doucement possible. Pas de gros repas avant ni après et, bien sûr, pas de jeûne trop fréquent. L'expérience doit rester exceptionnelle. Les spécialistes aiment à l'accompagner d'une sorte de "**média blackout**", ou privation volontaire de toute information autre que celle impliquant l'expérience personnelle et immédiate. Pas de nouvelle, bonne nouvelle, l'automatisme du classement de l'information fait place au jeu libre d'une mémoire de plus en plus immédiate. C'est très planant. Cette partie de l'expérience peut être entamée une semaine avant le jeûne comme "préparation". Ah, les joies de la privation.

5 méthodes high-tech

1. **Les mondes virtuels** (mais attention encore aux excès: des troubles peuvent être observés, comme chez les soldats américains entraînés sur simulateurs de vol)
2. **Les caissons d'isolation sensorielle** (caissons obscurs à moitié remplis d'eau salée inventés par John Lilly et dans lesquels beaucoup de businessmen aiment à fuir la gravité)
3. **Les logiciels planants** (animations mathématiques en 3D, effets de chaos...)
4. **Les stéréogrammes** (les fameuses "images dans lesquelles on rentre" et les programmes servant à les générer)
5. **Les stimulations électriques** (électrochocs... bof)

Rêver, peut-être…

Le **rêve lucide** n'est pas, convenons en, le genre de technique accessible à tous dans la demi-heure à l'aide d'un manuel. Elle est pourtant sans doute plus praticable par le tout-venant que les méthodes intensives de méditation ou de sexe tantrique dont les magazines en mal de "cover" font souvent leurs choux gras.

D'abord apprendre à se souvenir de ses rêves. En allant se coucher, se convaincre d'en être infailliblement capable. Avoir un carnet à portée de main pour les noter au réveil et si l'on n'y parvient pas, noter au moins l'état dans lequel on se sent, afin d'en retrouver la source. L'une des méthodes les plus simples, une fois que l'on a acquis ou plutôt retrouvé le souvenir de ses rêves est d'exploiter le sommeil du matin, très riche en visions. En se réveillant, recréer mentalement son rêve, réexplorer les lieux, reconnaître les personnages avec le plus de concentration possible. Puis se rendormir en se disant que la prochaine fois, on saura bien qu'il s'agit d'un rêve. Avec de la chance et une certaine sérénité, cette méthode va permettre de se "réveiller" en quelque sorte, à l'intérieur de son rêve, et d'y agir.

Mais là encore, la douceur est essentielle. Il faut faire de petites interactions lucides, au risque de se réveiller immédiatement.

Une autre "truc" de rêveur lucide consiste à **visualiser** des situations juste avant le coucher. En pénétrant dans l'état entre éveil et sommeil, s'imaginer courant ou marchant. La course ou la marche continue jusqu'au moment où le décor choisi comme environnement s'estompe et que la sensation de mouvement fait place à celle de vol facile, de "décollage". Ce moment correspond à celui où l'on sombre dans un sommeil paradoxal. D'autres décors viennent alors et le rêve lucide commence vraiment.

Une association, *ONIROS* (Association Française pour l'étude du rêve) donne accès à une banque informatisée (Mac) de données sur le sommeil et sur le rêve (48-20-21-36).

Voir ce qui n'existe pas

Les shamans se servent également de la technique suivante: fixer un point devant soi (si possible en plein air) jusqu'à ce qu'il devienne flou, tout en maintenant l'attention intérieure sur les côtés du champ de vision, sur la périphérie. Rester le plus longtemps possible dans cet état, en pensant toujours à détendre le nerf optique.

On peut également prendre deux pièces de vingt centimes, les placer à 5 cm l'une de l'autre. Les regarder d'en haut, le nerf optique détendu, jusqu'à ce qu'elles se rejoignent. Les pièces vont apparaître double, avec chacune un fantôme, réunissez dans votre regard le fantôme de droite et le fantôme de gauche: il reste en principe trois pièces. C'est le but. Cette **troisième image** va sembler comme "irradiée" et les deux autres, les pièces réelles, comme transparentes.



Les rushes

Le rush est cette sensation que chacun de nous connaît dans les rêves au moment d'une chute ou d'un envol, en général suivis d'un brusque réveil. C'est un état de conscience très intense mais très bref comme on en expérimente parfois dans les jeux vidéo ou dans les univers virtuels. La libération d'endorphines et d'adrénaline est quasi-instantanée. Les nouvelles **machines d'arcade de chez Sega**, avec simulations dans l'écran et mouvements réels de tout le système sont un des moyens "high-tech" les plus accessibles, mais des sports comme le parachutisme ou le deltaplane sont encore bien plus efficaces. Une méthode courante consiste à faire une bonne heure de **musculation à rythme intensif puis de s'arrêter brusquement et de méditer** ou de rester au sauna. Le cerveau a fait une "commande" de neurotransmetteurs et l'arrêt brusque du travail les surprend alors qu'ils sont encore dans le sang en attente d'être assimilés. Les sentir passer dans le métabolisme demande du calme, mais procure, avec des résultats divers (c'est un méthode très californienne), un état second parcouru de "rushes".

Trop dur pour moi

1	2	3	4	5
Le sexe tantrique (pas à la portée de Tabatha Cash)	**L'hyper-espace** (maîtriser la physique des univers parallèles, des boucles temporelles, de la dixième dimension puis s'exercer longtemps à rendre tout ça réel… Hawking+Dalaï Lama = quelqu'un de définitivement plus fort que moi. A lire: *Hyperspace*, le best-seller de Michio Kaku, Oxford 1994).	**Le tir à L'arc zen** (se pratique avec l'arc perpendiculaire au corps mais la nuque bien détendue, ne pas penser à la cible, lâcher la corde comme un nouveau né lâche le doigt de sa mère… essayer ou lire l'excellent *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc* de Herrigel, Dervy).	**L'ambient** (dormir n'est pas planer)	**Troisième œil, Bhakti, Kundalini, Sat Nam** (nés à plus de mille kilomètres de Bénarès, s'abstenir).

Les géants de l'informatique aiment-ils... les jeunes? (ou pas?)

Tout va très vite. Rien qu'entre le moment où cet article est écrit et celui où vous le lisez, *Compaq* a sorti un nouveau PC multimédia, *Matra-Hachette* ont lancé un service de classe multimédia on-line, *Sony* a réimpulsé son mini-disque... En deux temps, trois mouvements, à la vitesse effrénée des avancées en Recherche et Développement et des stratégies de vente des services marketing, les parts de marché de demain se dessinent, la cartographie de la clientèle techno bouge comme une simulation de satellite météo. Le seul qui continue son bonhomme de chemin sur un rythme immuable – celui du temps biologique – c'est ce bon vieux client qui vieillit – pépère et infidèle – en lorgnant sur les offres tentatrices que lui font les marques. S'il peut être crucial pour certaines d'essayer de choper le môme ou l'étudiant le plus tôt possible afin de fidéliser le futur adulte qu'il sera, pour d'autres cette préoccupation est secondaire. Afin d'illustrer les gamberges marketing, nous avons rencontré pour le multimédia *Compaq*, *Apple*, *Philips* et *Microsoft* et pour le matos high-tech *Sony*, et *Thomson*. Où l'on voit que tout le monde dit qu'il est le meilleur sans pour autant avoir la même stratégie...

Rassurez-vous, les départements marketing ne sont pas remplis de types cagoulés qui fomentent de sombres plans visant à vous dépouiller; de même, ils ne prennent aucun enfant de maternelle en otage à Neuilly avec pour rançon la promesse d'acheter à vie les produits de leur gamme. Leur préoccupation, faire vendre d'accord, mais aussi vous faire apprécier le produit en lequel ils croient à un point... que vous en soyez accro. Si tout est affaire de nuance, c'est pourtant un domaine où l'on tient un discours toujours très péremptoire. Chez *Compaq*: "On est présent et actif dans les écoles ou les universités pour nous faire connaître, mais de toute façon le monde PC va tout la-mi-ner. C'est le marché qui viendra naturellement à nous". Chez *Microsoft*: "On vise la famille comme un tout, de toute façon, ON OCCUPERA LA PLACE car on a des produits ludo-éducatifs hy-per-car-rés". Chez *Philips:* "Le CDI est tel-le-ment-simple-d'em-ploi sur sa télé que c'est le produit EVIDENT de la famille et de l'enseignement". Chez *Apple*: "On a le LC630, le MEILLEUR-outil-de-créa-ti-vi-té-et-de-fai-sa-bi-lit-é. C'est CLAIR que le multimédia passe par nous car les gens peuvent CREER". Chez *Sony*: "On a une gamme pour les enfants, mais on la joue qualité *Sony*, ce ne sont pas des jouets. Tout le monde viendra LOGIQUEMENT chez nous pour notre label". Chez *Thomson:* "Nos-pro-duits-sont-si-at-trac-tifs qu'on attire l'enfant, mais c'est l'adulte qui CRAQUE".

Va te retrouver là-dedans, mon vieux techno. En fait, on assiste à deux attitudes marketing "jeune" (rappelons que pour l'INSEE, on est "jeune" jusqu'à 25 ans). Pour l'informatique: soit la stratégie passe par la captation d'une clientèle familiale à travers le matos ou les logiciels, ou encore à travers la force de frappe (*Compaq* qui traduit l'attitude de l'univers PC, et *Microsoft* l'allié évident), soit on assiste à une politique aiguë de séduction du monde de l'enseignement (*Apple*, *Philips* à travers le ludo-éducatif). Pour le high-tech: soit on avance un discours "qualité" et "gamme fermée" à la *Sony* , soit comme *Thomson* on propose peu de produits typés "jeune" destinés non pas à fidéliser les têtes blondes, mais indirectement à capter illico l'adulte.

De fait, il apparaît que les marques d'informatique qui visent la famille ou le particulier, sans chercher le client dès son plus jeune âge, traduisent l'expression du quasi-monopole de standard ou de système d'exploitation, en se contentant de l'idée "réponse-besoin". Alors que l'urgence de fidélisation est une préoccupation des marques aux parts de marché plus limitées, qui s'axent sur des particularités produits comme la créativité (chez *Apple*) ou la simplicité d'utilisation (chez

Philips). Côté produit techno, la démarche qualité est prépondérante. On est plus dans une logique de fidélisation à un label que dans une logique d'approche "d'esprit de produit" comme en informatique.

Microsoft (sweet) home

Vahe Torossian, Directeur du Département des Relations Grand Public.

"Notre objectif est le foyer familial au sens large à travers notre gamme *Microsoft Home*. Cette démarche qui ne vise donc pas un public jeune en particulier, découle de nombreuses études réalisées par *Microsoft*. En 1994, le marché de l'utilisateur PC s'est élargi aux catégories socioprofessionnelles aux revenus moyens, grâce à la baisse des prix du matériel. Nous avons axé notre stratégie en direction des familles au printemps pour une sensibilisation en été... et des achats à Noël. La prise de décision d'achat, toujours collégiale, est relativement lente en fonction de la répercussion sur le budget familial (quoique le prix moyen du multimédia soit environ à 12 000 fr., un montant qui n'est pas effrayant, bien au contraire car cela "rassure").

Le choix du foyer familial répond à un phénomène psychologique connu. C'est le syndrome "Tu seras toubib, mon enfant". Les gens s'équipent sans trop savoir précisément à quoi cela servira, mais se disent que les enfants, eux, comprendront et sauront s'en servir. Jadis, on achetait des encyclopédies. Cela fonctionne donc sur l'axe éducatif, dans le sens "rassure les parents/éduque les enfants" et dans le sens "enfants/parents", avec une approche type "Cheval de Troie", car l'enfant se dit "je m'installerais des jeux dès que possible".

Ce côté fédérateur des activités ludo-éducatives est donc le moteur de l'approche de la clientèle familiale à travers *Microsoft Home*. Le PC n'est plus l'outil soit des enfants, soit des parents. Il s'agit toutefois après de faire preuve de qualité, et c'est notre autre force de frappe.

Chez *Microsoft*, la volonté est "la qualité avant tout", un investissement qui se traduit fatalement sur le prix, mais nous voulons instaurer un véritable label qui fidélise la clientèle. La première expérience doit être réussie, c'est la raison de notre stratégie de développement de collection. En général tout le monde connaît *Doom* ou *Myst*, mais personne ne sait qui est derrière. Ce sont des ventes coups de fouet qui ne nous intéressent pas. Sur le jeu et le ludo-éducatif, les courbes de saisonnalité sont très aplaties.

Des études sont effectuées actuellement pour connaître les tendances à venir en France et envisager la création de produits spécifiques. Par exemple, une version française d'*Encarta* sortira dans quelques mois. Au-delà de *Microsoft Home*, nous nous intéressons aux préoccupations de l'Education Nationale, afin d'être présent. Le CD-Instruments de Musique a ainsi été développé pour une utilisation au sein de l'université. A partir de ce mois-ci, nous allons également proposer aux enseignants des cartes de créativité autour des logiciels *Créative Writer* et *Fine Artist*.

Il est évident que, derrière, l'enjeu est celui des systèmes d'exploitation (face aux prix et à la concurrence d'*Apple*). *Windows 95* sera un pas de plus de fait vers la convivialité avec des fonctionnalités on-line qui séduiront les étudiants à la recherche de documentation. Certes, il faut les familiariser à *Microsoft*, mais de toute façon il y a 4 chances sur 5 qu'ils se retrouvent dans leur vie professionnelle face à un PC.

En 8 mois: de mai à juillet, nous avons vendu 320 000 titres de la gamme Home".

Microsoft® Apple®

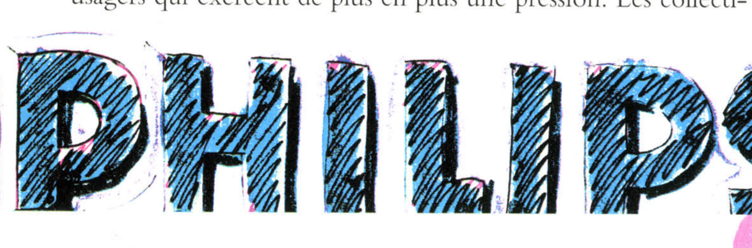
"Les gens s'équipent sans trop savoir précisément à quoi cela servira, mais se disent que les enfants, eux, comprendront et sauront s'en servir."

Apple: la chasse au bahut

Jean-Pierre Le Calvez, Responsable des Etudes Marketing et des Relations Extérieures et Olivier Poupat, Responsable du Département Education...

"*Apple* a entre 25 et 30% des parts de marché dans le secteur ludo-éducatif, davantage même aux Etats-Unis car cela frôle les 50%. Cette position est historique dans le sens où *Apple* veut depuis toujours permettre à chacun l'accès à l'information, d'où un intérêt logique pour le monde de l'éducation. En France, nous travaillons en étroite collaboration avec le ministère de l'Education Nationale, l'INRA et le CNRS. Cela ne répond pas chez nous à une logique marketing comme chez d'autres qui se disent "Tiens, je vais occuper la place chez les jeunes et les étudiants pour me les accaparer". Chez *Apple* on préfère parler de culture d'entreprise. Nous ne cherchons pas à tout contrôler, mais à apporter notre support de manière à assurer une diffusion de nos technologies la plus large possible. Dans de nombreuses sorties de CD, vous pourrez remarquer qu'*Apple* intervient surtout en terme de partenariat. Même si l'objectif in-fine est de fidéliser aux conceptions *Apple*, notre approche est pédagogique et didactique. Toutefois, nous ne cédons pas au grand crédo sur les logiciels éducatifs comme a pu faire *Thomson* lors de sa collaboration avec l'Education Nationale. Chez *Apple*, on ne croit absolument pas au mythe de l'enseignement assisté par ordinateur. Tous les didacticiels sont des échecs. Mener une guerre des titres ne nous concerne pas. En revanche, faire du multimédia en tant qu'activité de créativité

nous semble porteur d'avenir. De plus, notre position est plus intéressante. Nous avons le matos, le système adapté et les logiciels de construction du multimédia qui devient ainsi une activité pédagogique. Nous croyons que vendre du multimédia "fini" est sans intérêt, que le public va vite se lasser de cliquer dans les cases. C'est pourquoi nous communiquons en direction des enseignants en promouvant notamment le *LC630* et *Apple Média Tool*, véritables outils de créativité et de faisabilité ouverts et transparents. Actuellement, nous effectuons un Tour de France dans 12 villes des 12 plus grosses académies de France qui se terminera début juin. Chaque réunion attire de plus en plus de monde et même à Lille, un fief *IBM*, on a eu 500 personnes qui sont venues écouter nos explications et voir les démonstrations sur *LC630*. Nous publions beaucoup de plaquettes destinées aux enseignants (avec des titres en latin, c'est dire notre approche un peu baba, plutôt *rigolus*, face aux *tristus* de la concurrence) et aidons des écoles à s'équiper par dotations. Chez *Apple*, on croit à la revanche des petits. Il y a une demande sourde des usagers qui exercent de plus en plus une pression. Les collectivités finiront bien par céder.



Côté étudiant, *Apple* est introduit chez les futurs décideurs puisque par exemple chaque polytechnicien (500/an) doit acheter un Powerbook pour avoir l'enseignement d'*Unix* et du *langage C* sur Mac. Nous équipons également l'ENA, l'XMines, l'ESEC, etc. Mais ça, c'est notre niveau le plus "trivial" de participation, car nous participons à des congrès et des plans de coopération scientifique, ce qui ne répond pas seulement à un intérêt strictement commercial, mais aussi à un plaisir intellectuel. C'est une forme de R&D en labo, vraie également dans le domaine du multimédia".

Philips fait les sorties des écoles

***Jean Claude Larue**, PDG de Philips France.*

"Le marché de la jeunesse est un marché très important pour le CDI, mais ce n'est pas seulement un marché du jeu. Le domaine éducatif est porteur et j'en veux pour preuve le succès de l'encyclopédie *Hachette Multimédia* vendue à 40 000 exemplaires, pour ne pas parler de nos disques d'éveil *Scari*, *Tom* ou des compléments scolaires *ADI*. Toutefois, notre approche est de type familiale et scolaire. 25% de nos acheteurs sont des femmes et le lecteur de CDI est la plate-forme qui offre le plus de titres et qui est la plus facile à utiliser, car il n'y a nul besoin d'être initié à l'informatique. De plus, il y a une télé dans chaque école. Ce n'est pas pour rien si nous avons été retenus par Jack Lang dans le cadre de son programme "actif/interactif" et le succès de notre opération *Classe Multimédia* à St Germain-en-Laye nous a encouragés. Actuellement, nous avons plusieurs centaines de CDI en test dans des écoles et réalisons plusieurs opérations avec des maternelles. Le CDI est un marché qui va exister car il n'est pas anxiogène pour l'enseignant. Le CDI à l'avantage d'avoir beaucoup de programmes en français (les 3/4 sur 200 titres) et un fonctionnement plug and play. La seule exigence est à la limite une extension digitale vidéo pour image plein écran. Enfin, un point non négligeable pour une éventuelle maintenance est le réseau de points de vente *Philips*, qui est considérablement étendu.

Philips est à l'origine du CDI comme du CD-Rom et ne choisira pas entre ses enfants. Pour nous, le CDI c'est l'école primaire, la famille et le CD-Rom c'est le BTS, l'école de commerce en plus du particulier. La recherche de fidélisation du jeune client n'est pas vitale pour *Philips*, qui touche de toute façon des royalties sur chaque CD (nous sommes inventeurs, mais aussi fabricants, éditeurs) et a bien d'autres activités lucratives par ailleurs, notamment à travers la vente des écrans PC, marché où nous sommes les plus gros vendeurs. Nous avons 80% des parts de marché sur les 16/9 et 32% des téléviseurs achetés en France sont des écrans *Philips* contre 8/9% pour*Sony*. C'est là seulement que se joue la rivalité: être présent face à Sony sans guerre de standard. Pour moi, nous sommes en présence de trois marchés distincts: les jeux/jouets à moins de 1000 fr., que je laisse aux fabricants de consoles; le multimédia à 12/13 000 fr. et le CDI à 2500-3000 fr. Ces marchés perdureront car l'idée du mono-équipement, façon "années 50-années de pénurie"
avec une seule télé poussive à la maison, c'est fini. Avec les baisses des prix il y aura toujours multi-équipement, car l'idée d'un mono-équipement en pleine segmentation à outrance est un anachronisme. En sensibilisant avec le CDI dès l'école, on maintient notre marché de la tranche d'équipement à 2500 fr./3000 fr.".

Compaq, et inversement

***Jean-René Cazeneuve**, Directeur du Marketing.*

"Chez *Compaq* nous n'avons pas de stratégie de fidélisation sur les enfants ou les adolescents. Dans le hardware, la logique est différente de celle du software. De plus, en ce qui concerne l'étudiant, c'est rapidement l'apprentissage du logiciel qui déterminera l'orientation de matériel; *Microsoft* et *Apple* ont intérêt à faire du lobbying le plus tôt possible auprès de leurs futurs clients, au risque d'investir à perte. Mais ce n'est là qu'une logique économique. Dans l'industrie du hard, ce n'est plus nécessaire. Evidemment, si un étudiant est satisfait d'un bon produit *Compaq*, il sera fidélisé. Je ne vois pas pourquoi –hormis le fait d'être présent ce qui est naturel– j'irais équiper les écoles en tant que fabricant de hard. Ce serait travailler pour l'industrie plutôt que pour moi. Cela n'empêche qu'évidemment c'est un marché que l'on surveille car l'informatique familiale fait un bond et l'éducation est un pôle d'entrée important. En ce sens, la gamme de *Présario* de *Compaq* est d'une approche semblable à celle de *Microsoft*. L'ordinateur familial est intéressant dans la mesure où il fait tout. Notre nouvelle gamme d'avril comprendra ainsi des softs livrés en

série comme *Adibou* (éveil pour les 4/6 ans) et *King Quest VII*.

Si nous restons présents dans l'éducation, c'est pour une diffusion de la marque. Ainsi, nous équipons le Centre de Ressources de la Mairie de Paris, sorte de libre service informatique destiné aux écoles maternelles. Nous sponsorisons sur la 5, la chaîne de la connaissance, une émission intitulée *Ma souris bien aimée* et avons des Programmes Education à tarif spécial, notamment pour l'équipement des grandes écoles comme l'ISG.

Pour nous, le PC est en train de gagner la partie et donc le souci "fidélisation" n'est pas prépondérant comme pour *Apple* et *Philips,* qui sont cantonnés dans des "niches" qu'ils doivent maintenir. Ils sont dans une logique où ils doivent embarquer le client dans une technologie propriétaire le plus tôt possible. *Apple*, *Philips*, c'est de la politique façon *Nintendo*... S'il y a à tout casser 80 000 lecteurs CDI pour 400 000 lecteurs de CD-Rom, tout en sachant que les nouvelles bécanes vont avoir un lecteur en série, on a compris que l'affaire est faite. Les PC vont finir par lire des CDI et *Philips* ne vendra plus que du vidéo-disque, car son support se marginalisera très vite. Il est indispensable à *Philips* d'occuper une taille critique comme *Apple*.

On se bat encore entre standards en Europe car il y a peu de PC par rapport aux Etats-Unis. Ce problème d'urgence ne se pose pas chez *Compaq*, car les clients viendront naturellement pour la qualité et le prix. Nous sommes très forts chez l'étudiant, nous vulgarisons sur la 5 et avons quelques classes pilotes en maternelle, c'est très bien et rien de plus. Notre survie est loin d'en dépendre".

Thompson aime les grands enfants

Michèle Berne, Consultant Senior à l'agence Edelman Rouet.

"Chez *Thomson,* il n'y a pas de stratégie particulière en direction des enfants, adolescents et étudiants hormis la création de produits spécifiques tels que Zéo, le téléviseur dessiné par Starck en collaboration avec des enfants. C'est un produit qui a la qualité de la marque *Thomson* et qui est pensé pour les enfants (aspect culbuto, personnage ludique, couleur, branchements pour tous les accessoires). En fait, Zéo est aussi destiné à faire rêver l'adulte sur la télévision qu'il n'a pas eu. C'est un vrai-faux produit enfant, mais qui doit tirer le marché adulte en éveillant l'enfant qui sommeille en chacun de nous".

Sony n'est pas un jouet

Thierry David, Chef du Groupe Audio et My First Sony.

"La gamme *My first Sony* est sortie en 1988 sur une idée du marketing américain de *Sony*, et était destinée à continuer les années walkman déclenchées en 1979. Le walkman avait déjà une cible ado/préado, mais l'esprit de *My First Sony* était de s'adresser aux plus jeunes en conservant le label qualité *Sony*. Les couleurs (dominantes jaune et rouge) sont typées enfant mais l'intérieur est totalement *Sony*. En théorie, la gamme s'adresse aux 4/12 ans mais le cœur de la cible se situe chez les 8/10 ans. Les produits de *Fisher-Price* sont similaires d'aspect mais nous avons en plus pour nous les composants très ouverts sur l'avenir. Nous pourrions ainsi très bien faire un magnétoscope *My First Sony* dont l'intérieur serait coûteux, mais qui reviendrait finalement assez peu cher puisque le nombre de fonctions serait nettement moins étendu.

Il est certain qu'il faut de plus en plus plaire aux enfants qui de nos jours sont davantage des prescripteurs. Toutefois, on ne parviendra pas à vendre si le produit ne plaît pas aux parents, qui restent les décideurs. La force d'une gamme comme *My First Sony* est de toucher les enfants avec le crédit de confiance de la technologie *Sony* que lui accorde les parents. Nous essayons évidemment de fidéliser l'enfant car s'il a eu un produit *Sony* tout jeune, en tant qu'ado il aura plus facilement envie d'un walkman ou d'un lecteur laser *Sony*, mais nous n'essayons pas comme *Thomson* avec leur Zéo de tirer le marché adulte. De plus, nous ne tenons aucune statistique sur le taux de fidélisation de l'enfant à la marque.

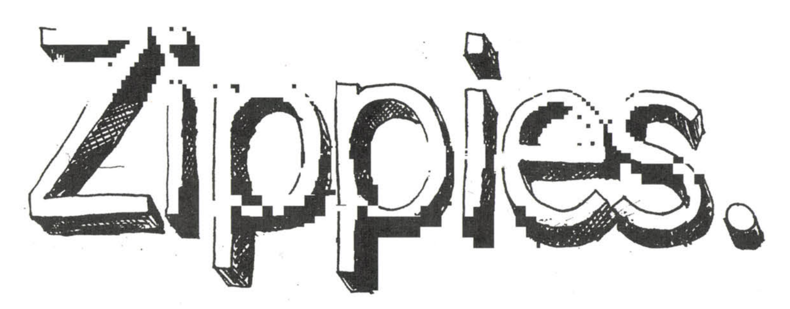
"Nous essayons évidemment de fidéliser l'enfant car s'il a eu un produit *Sony* tout jeune, en tant qu'ado il aura plus facilement envie d'un walkman ou d'un lecteur laser *Sony*."

SONY

Cette gamme coûte entre 200 et 1000 fr, et elle ne s'est pas "ringardisée". Les enfants sont versatiles -ils mènent plusieurs jeux de front dans une journée passant du Légo au magnétophone- et bien moins attachés aux modes qu'on pourrait le croire. A 10 ans, le passage au walkman se fait naturellement. En 1990 nous avons sponsorisé l'émission *Ca Cartoon* sur Canal+ et avons fait quelques affichages, notamment à Noël 91/92. Nous avons aussi organisé des visites d'enfants à la demande de directrices d'écoles pour des sensibilisations aux produits du futur et aux techniques musicales, lors des 4 jours *Sony World* Porte-Maillot en 1991. En 94/95 notre communication se trouve essentiellement dans les points de vente. Le monde du jouet fait des campagnes publicitaires télé mais pas *My First Sony* car nous nous plaçons délibérement en produit *Sony*, ainsi à Noël nous sommes, dans les grandes surfaces, en rayon "brun" plutôt qu'en rayon jouet. Sur un même type de produits, on peut estimer la part de marché de Sony à 20% face à *Fisher Price*, *Tommy*, *Playskool* et les "non-marques" de distributeurs. C'est une gamme dont le succès n'est plus à démontrer puisque nous sommes régulièrement plagiés. On a vu apparaître des *My First Ozawa*, des *My First walkman*, etc. Il est vrai que nous ne détenons pas le monopole du rouge et du jaune mais certaines fois l'intention de copier est trop flagrante. La notoriété de la gamme s'est faite progressivement et il est vrai que sur les deux premières années les résultats étaient faibles. Mais sur 8 ans, c'est plus que satisfaisant. Nous n'avons quasiment rien changé mais la formule est bonne puisque depuis 1988, ses ventes progressent. Regardez-les autres, ils suivent..."<



Jesus Christ, 53 ans, raver au Grand Canyon, en compagnie de sa femme **Siddha Rose-Marie** et de leur fils **Joshua.**



Zippies.

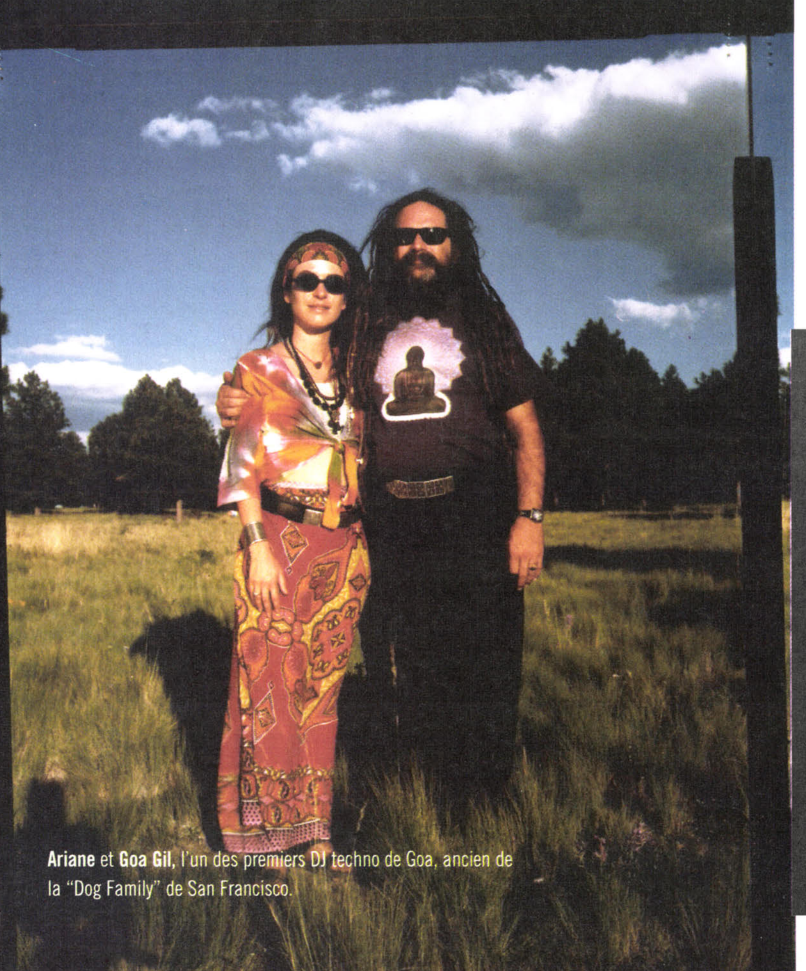
>ILS ONT COMMENCÉ leur voyage sur le Réseau et le terminent dans le vaste monde. Ils aiment le grand air, pianotent en Unix, apprennent le tibétain et veulent restaurer la Grande Communauté perdue. Leur Woodstock sera électronique ou ne sera pas. Dans le second cas, il restera ce reportage. C'est déjà pas si mal.

Par Jean-Marc Barbieux

>LA PLUIE VIENT DE CESSER et le larsen nous a réveillés en sursaut. A travers la buée des vitres de la Mustang qui nous sert de chambre, on aperçoit les faisceaux des lampes de poche qui convergent vers la clairière. Un grand type vient de se planter devant la bagnole et hurle en agitant les bras: "Zip it!" (Ferme-la!).

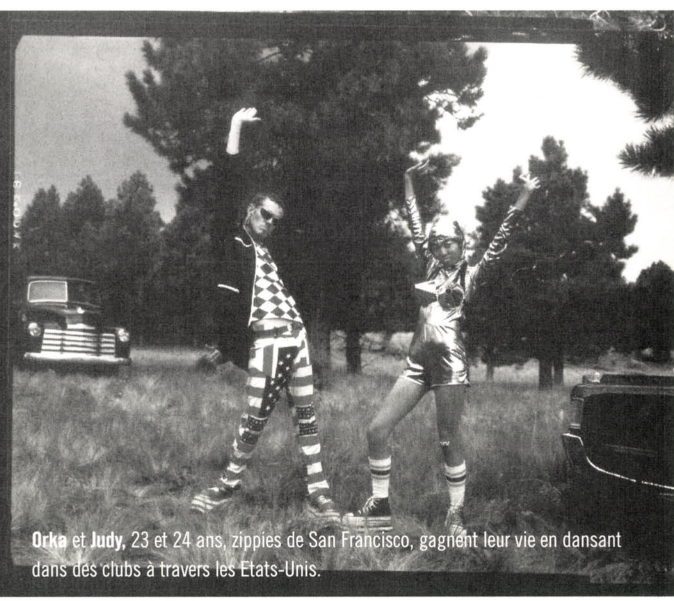
Sur son front, une lampe de spéléo. Son pantalon est taillé dans un drapeau américain. Dans la lumière, son amie, une petite asiatique habillée d'argent de la tête aux pieds, esquisse quelques pas de danse. Sur ses seins, un soutien-gorge fait de deux entonnoirs en inox. La fille y a coincé deux lampes de V.T.T., qui clignotent en rouge et en cadence. Dans la clairière de la Butte Rouge, à trente kilomètres du Grand Canyon, les 24000 watts de la sono commencent à marteler un beat-techno. La première grand-messe du mouvement zippie américain vient de commencer.

Zippies! Depuis que *Wired* a signalé leur arrivée aux Etats-Unis il y a six mois, la presse américaine branchée en a fait le dernier tube à la mode. Un beau chromo: des types lookés comme des rastas blancs, des Super-Marios défoncés aux psylos qui s'autoproclament "le chaînon manquant entre les sixties et l'an 2000"! Jusque-là, pour les vieux deadheads aux oreilles plombées par les solos de Jerry Garcia, la techno-music n'était qu'un salmigondis incompréhensible, de la "machine-gun music". Quant aux ravers -souvent les

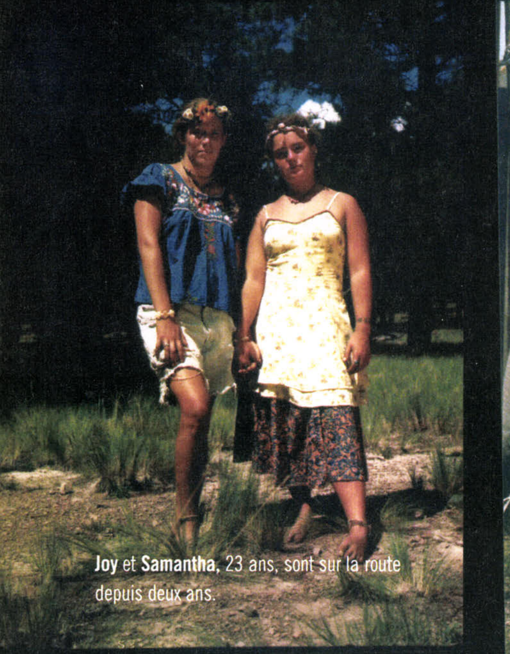


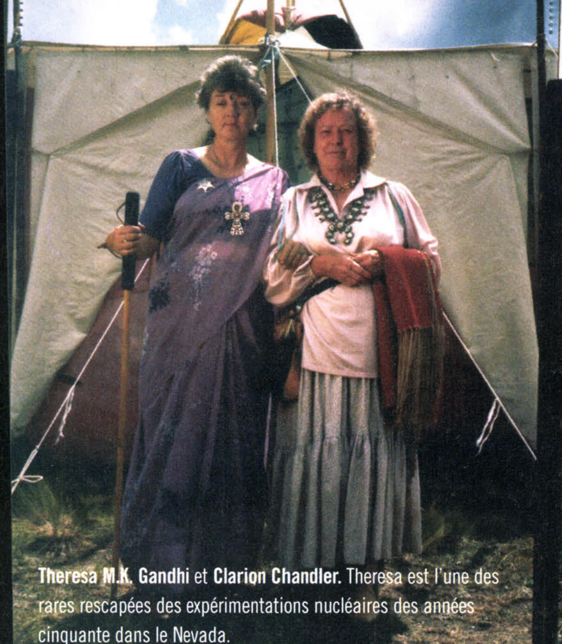
Ariane et **Goa Gil**, l'un des premiers DJ techno de Goa, ancien de la "Dog Family" de San Francisco.

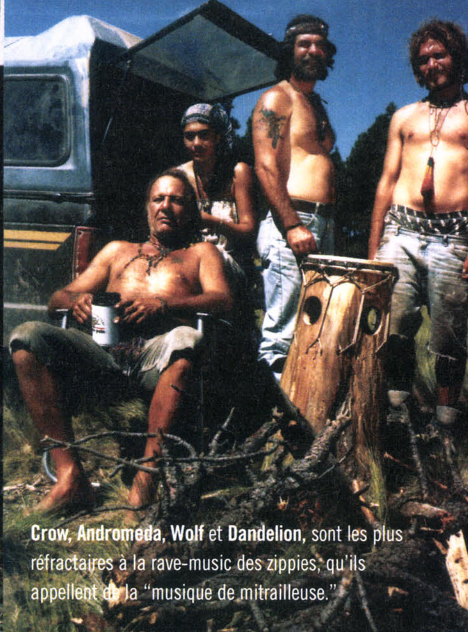
Photos: Yan Morvan



Orka et **Judy**, 23 et 24 ans, zippies de San Francisco, gagnent leur vie en dansant dans des clubs à travers les Etats-Unis.


Joy et **Samantha**, 23 ans, sont sur la route depuis deux ans.


Theresa M.K. Gandhi et **Clarion Chandler**. Theresa est l'une des rares rescapées des expérimentations nucléaires des années cinquante dans le Nevada.

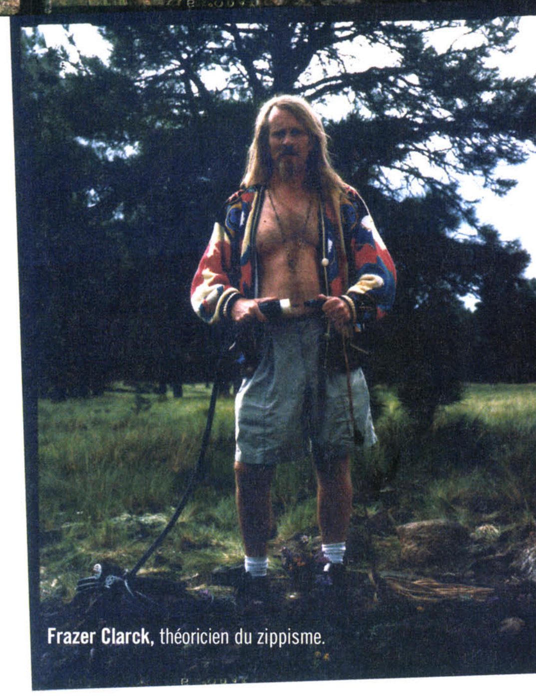

Crow, Andromeda, Wolf et **Dandelion**, sont les plus réfractaires à la rave-music des zippies, qu'ils appellent de la "musique de mitrailleuse."

propres enfants des premiers- les idoles des sixties étaient tout juste bonnes à être pillées, passées à la moulinette du sampling et boostées à 133 battements/minute. Et voilà que les deux mondes se mettent à communiquer: le "message" des anciens ressourcé par l'énergie débordante des cyber-babs. Quel programme! Les zippies attaquent le Nouveau Monde. En débarquant sur la Butte Rouge, où devait se tenir leur première grande rave dans un décor de champs de coquelicots et de rivières à truites, on pouvait s'attendre à tout: *La petite maison dans la prairie* ou *Délivrance*, selon notre karma.

Faut jamais croire les guides pour touristes: les types qui confluent depuis deux jours vers le site de la rave sont d'abord la plus improbable collection de ce que quarante années d'underground ont pu sécréter de freaks en tous genres. Des fans de Kerouac, aux pataugas éventrés, aux anciens golden-boys reconvertis dans le chamanisme, la "nouvelle génération" ressemble à une manif de SDF, une caravane de plusieurs milliers de bagnoles rescapées d'un remake au rabais de *Mad Max*. Les zippies, qui viennent de tout les Etats-Unis et même d'Europe, sont les plus jeunes et les plus colorés de la troupe.

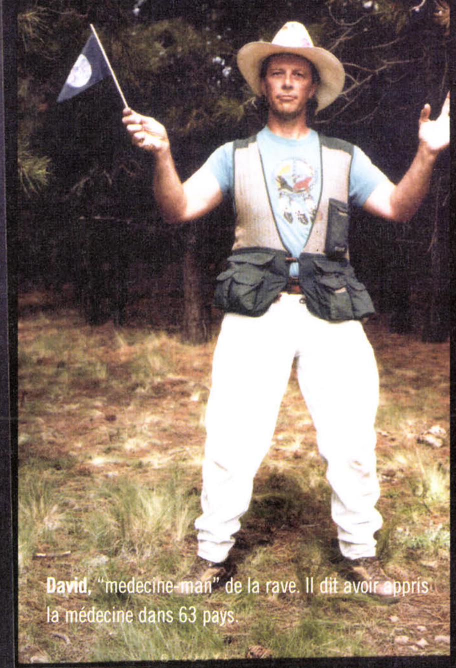
Les rednecks locaux auraient préféré une invasion de sauterelles. A Flagstaff, la plus grande ville du coin (deux milles cow-boys et quatre fois plus de vaches), il n'y a pas si longtemps qu'on a arrêté de pendre les voleurs de chevaux. La presse locale se fait l'écho du grave problème que doivent affronter les patrons des bistrots depuis que la razzia des cyber-freaks a débuté: ces salauds boulottent tous les rouleaux de papier-cul mis à leur disposition. "Par contre - ajoute perfidement un limonadier dans l'*Arizona Daily Sun*- ils ne touchent pas au savon".

>LE MOUVEMENT ZIPPIE a officiellement débuté en Angleterre en 1987. Les zippies, qui se définissent eux-mêmes comme des "techno-hippies", voudraient promouvoir, avec les outils de demain, les idées qui ont fait les grandes heures du flower-power. C'est un hippie de 51 ans, Fraser Clark, qui est à l'origine du mouvement. Ancien loueur de trampolines à Ibiza, Clark a suivi, depuis trente ans, tous les chemins empruntés par ceux de sa génération, de Goa à Katmandou, du Mexique aux Etats-Unis, avant de fonder en Angleterre, au milieu des années quatre-vingt, le fanzine *Encyclopedia Psychedelica*, où l'on retrouvait les mots d'ordres de la génération Woodstock: le goût pour les "cultures païennes", l'écologie ou le tantrisme et des articles sur Timothy Leary, le gourou de l'Acid-Culture ou l'anarcho-syndicalisme. En 1985, deux ans après l'apparition en Angleterre de la House-Music, l'*Encyclopédia Psychedelica* s'intéressait au nightclubbing et à la techno. Pour Fraser, on retrouvait dans ce mouvement naissant le goût pour la transe et les expériences psychédéliques, chères aux hippies. Docteur en psychologie féru d'agit' prop', Clarck y voyait aussi un moyen d'éveiller les jeunes générations aux messages des années soixante. En 1987 apparaissait pour la première fois le

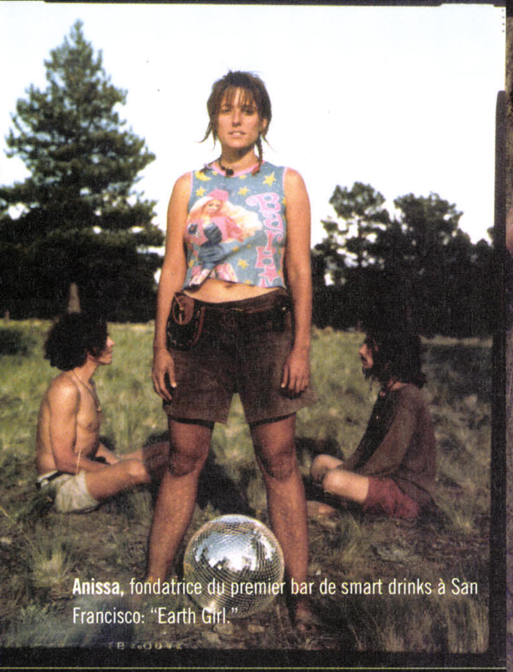

Frazer Clarck, théoricien du zippisme.

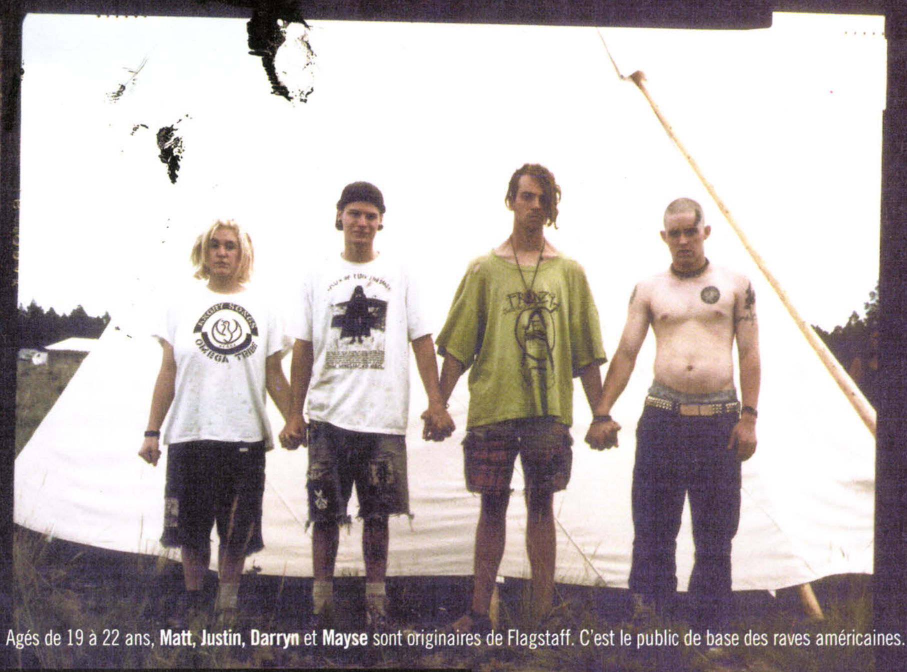
LES ZIPPIES, qui se définissent eux-mêmes comme des "techno-hippies", voudraient promouvoir, avec les outils de demain, les idées qui ont fait les grandes heures du FLOWER-POWER.


Naomi et **Suni,** 27 ans, membres de la Rainbow Family.

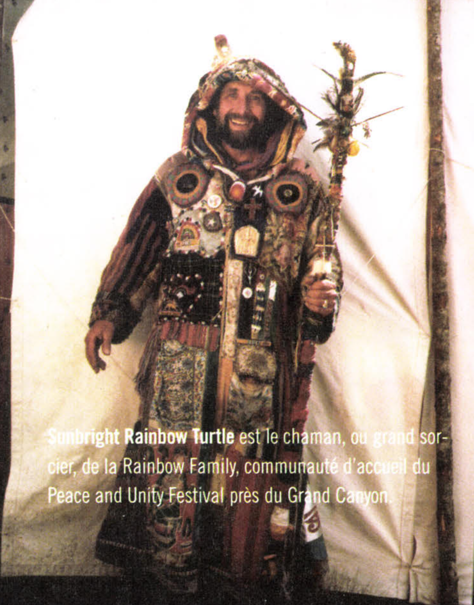

David, "medecine-man" de la rave. Il dit avoir appris la médecine dans 63 pays.


Anissa et **Dove.**


Anissa, fondatrice du premier bar de smart drinks à San Francisco: "Earth Girl."


Agés de 19 à 22 ans, **Matt, Justin, Darryn** et **Mayse** sont originaires de Flagstaff. C'est le public de base des raves américaines.




Sunbright Rainbow Turtle est le chaman, ou grand sorcier, de la Rainbow Family, communauté d'accueil du Peace and Unity Festival près du Grand Canyon.

Les zippies, qui viennent de tout les Etats-Unis et même d'Europe, sont LES PLUS JEUNES ET LES PLUS COLORES de la troupe.

mot *zippie* dans un éditorial de l'*Encyclopedia*, alors que débutait quelques mois plus tard, sous le nom d'*Evolution*, la première soirée zippie londonienne, devenue en 1992 *Megatripolis*.

En fait, le rapprochement entre hippies et ravers s'était opéré en Angleterre sans que Clark y soit pour grand chose. Sous les gouvernements conservateurs de Thatcher puis de Major, une grande partie de la jeunesse anglaise s'était vue interdire, à coups de lois et de descentes de flics, tous les rassemblements de travellers ou de ravers. Cette pression des autorités avait eu pour principal effet de réunir toutes les tribus de l'underground dans un combat et un contre-projet politique communs. La scène rave anglaise, a priori réfractaire à tout engagement militant, s'était soudain retrouvée au coude à coude, dans de vastes manifestations de rue, avec les squatters et les travellers d'inspiration libertaire et "néo-païenne". En se trouvant un nom générique, *zippie*, les ravers anglais du *Mégatripolis* n'avaient fait que surfer sur cette vague, trouvant dans le message des apôtres des cultures alternatives des années soixante le spiritualisme, qui faisait défaut jusque-là à la scène techno. Les zippies devenaient aux idées des sixties ce que le compact-disc était au vinyle: une belle opération de packaging.

Aujourd'hui, les soirées du *Mégatripolis* de Londres, qui ont lieu chaque jeudi à l'*Heaven*, un club homo situé derrière Charing Cross Station, réunissent plus de deux milles cinq cents zippies anglais, blancs aux dreadlocks de rasta, cheveux teints, filles aux cheveux tressés ou rasés, tatoués et percés. Outre la rave-music omniprésente, on y propose sur trois étages un agrégat de néo-paganisme et d'orientalisme écolo sur fond de world-techno mélangeant les pipeaux du Pérou et le chant des baleines: un atelier de yoga tantrique, un ashram où sont données des lectures publiques, une salle d'initiation à la réalité virtuelle, un cyber-café connecté sur Internet et de nombreux tréteaux où se vendent, pêle-mêle, des T-shirts à l'effigie des groupes préférés des zippies (*The Orb*, *Future sound of London* ou *KLF*) et des tracts appelant à la lutte contre la vivisection ou contre le prolongement d'une autoroute.

En mars 94, Fraser Clark a décidé d'émigrer sur la Côte-Ouest américaine en compagnie d'une dizaine de zippies anglais. Pour l'apôtre des cyber-babs, le mouvement se devait de prendre une nouvelle dimension en s'implantant "dans le pays qui contrôle les médias du Monde entier". Premier objectif du prosélytisme de Clark: la création de trois "*Megatripolis* de l'Ouest" à San Francisco, Los Angeles puis Vancouver. Pari gagné: dans les berceaux de la cyberculture et des premiers programmes de réalité virtuelle, où survit aussi une tradition hippie très puissante, les zippies ont rapidement trouvé un large écho. Le dialogue est désormais engagé entre les anciens, comme Timothy Leary, Jerry Garcia et John Barlow (respectivement chanteur et parolier du *Grateful Dead*) ou Ken Kesey (l'auteur de *Vol au dessus d'un nid de coucou)* et les ravers. Ils communiquent par e-mails interposés sur les serveurs des autoroutes informatiques comme *The Well* (fondé par Stewart Brand, un ancien membre des Merry Pranksters, la communauté de Ken Kesey décrite par Tom Wolfe dans *Acid Test*), *American Online*, *Compuserve*, *Pro DJ* ou *Delphi*. Chaque samedi soir depuis le 1er octobre, le *Trocadero* de San Francisco - premier *Megatripolis* de l'Ouest- invite ces "anciens", à la cinquantaine largement dépassée, mais aussi les nouveaux théoriciens de la E-Generation, comme Terence Mc Kenna, qui prône la "mushroom culture" ou Hakim Bey, qui voit dans les autoroutes informatiques une "zone d'autonomie temporaire" échappant au contrôle des gouvernements, a dialoguer directement avec les jeunes ravers dont la moyenne d'âge ne dépasse pas vingt ans.

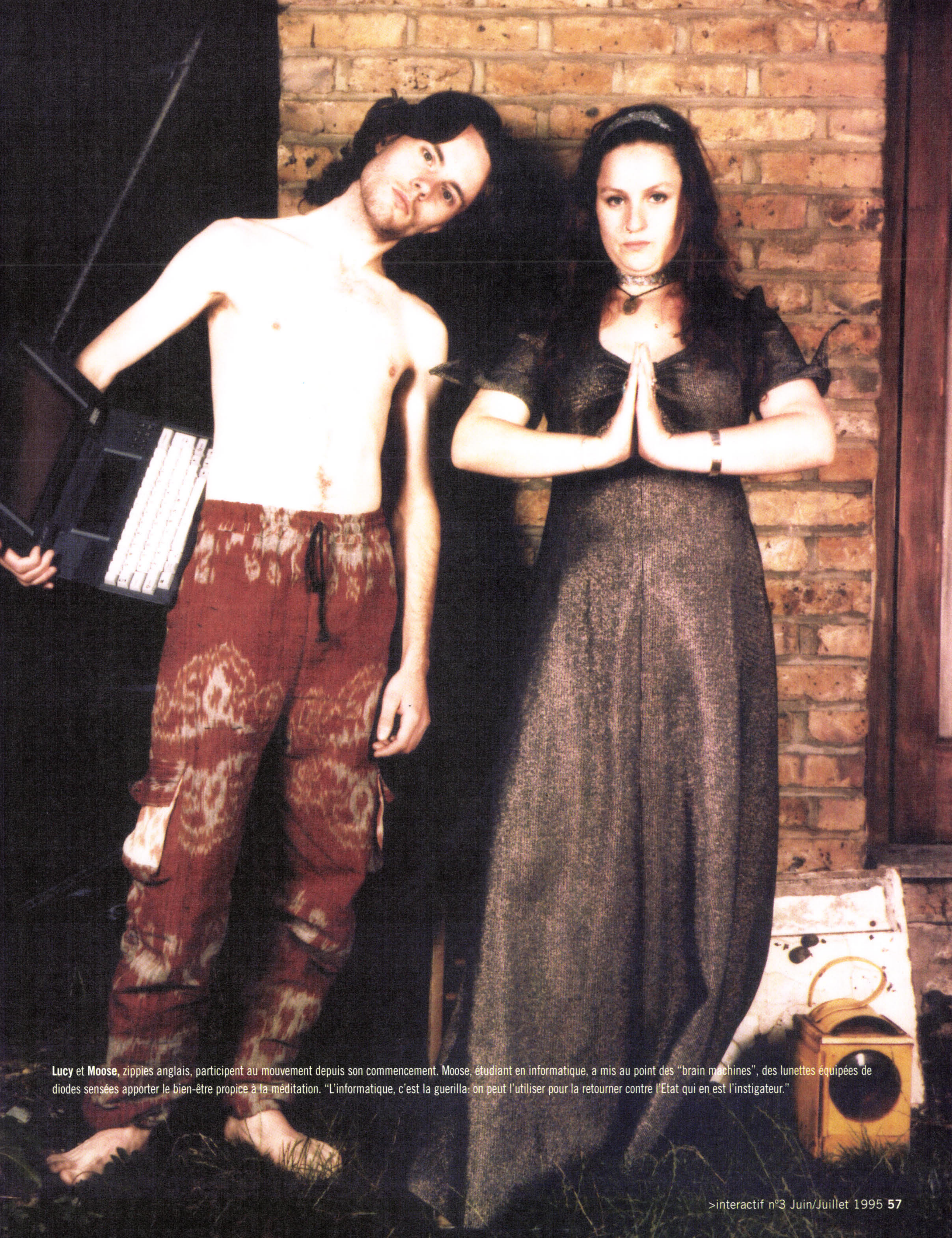
>LA NUIT, DANS LA FORET qui recouvre la Butte Rouge, les cerfs déposent en douce des petites bouses un peu partout. Dans la rosée du matin, il y pousse de petits champignons qui font des ravages parmi les zippies. Hier, l'hélico des flics s'est posé en catastrophe au milieu des ravers. Trois types, qui se tordaient de douleur, furent ramenés vers la civilisation. Première leçon: la réalité n'est pas toujours virtuelle. Le chemin qui mène à la révolution est pavé d'embûches.<

Les zippies devenaient aux idées des sixties ce que le compact-disc était au vinyl: une belle opération de PACKAGING.



Sally et **Steve**, de Nunhead, faubourg de Londres. Steve, 27 ans est musicien.

Rose Rofe, 73 ans est l'instigatrice du mouvement pacifiste des "World Peace Builders". Amie du groupe KLF, elle est aussi l'égérie du Megatripolis de Londres.



Lucy et **Moose,** zippies anglais, participent au mouvement depuis son commencement. Moose, étudiant en informatique, a mis au point des "brain machines", des lunettes équipées de diodes sensées apporter le bien-être propice à la méditation. "L'informatique, c'est la guerilla: on peut l'utiliser pour la retourner contre l'Etat qui en est l'instigateur."

Pouvez-vous vivre vingt ans sous un tipi? Pouvez-vous mobiliser 50 médias avec un cahier d'écolier? Voulez-vous détruire les ordinateurs? Bref…

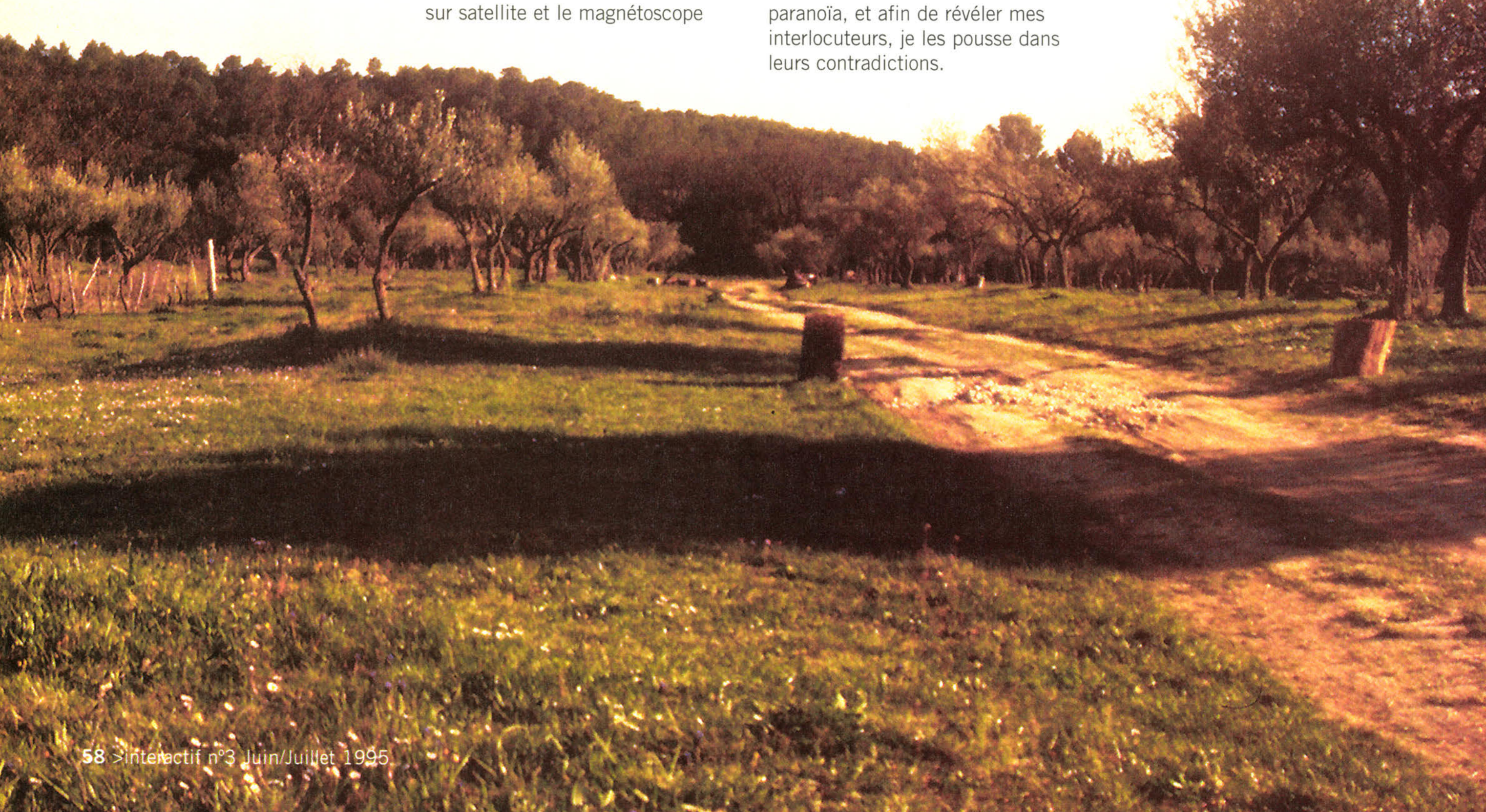
Auriez-vous voté Cheval Debout?

Par Francis Mizio

>QUAND J'AI APPRIS que "Cheval debout", 43 ans, indianiste vivant depuis 20 ans sous un tipi, se portait candidat aux élections présidentielles avec comme programme: "changer de civilisation et réinsérer l'homme dans la nature", j'ai appelé le campement. On m'a parlé d'Internet et de tee-shirts indiens dessinés sur PC. L'aubaine. J'ai foncé… et je suis tombé sur une manip' médiatique artisanale mais efficace. De quoi réfléchir à propos du village global.

>A SILLANS LA CASCADE (Var) se trouve *La ferme du Bastidon*, une imposante bâtisse que retape une petite communauté. Ces écolos purs et durs, qui vivent de l'huile issue d'une antique oliveraie de 700 arbres, sont sous la houlette de Jacqueline Messemer. Cette femme généreuse et au sens de la communication affûté, a prêté un bout de terrain à Cheval Debout pour son campement d'hiver. L'indien, rejeté, était jugé indésirable dans toutes les communes.
Le mustang est parti on ne sait où et je dois l'attendre. Mme Messemer devant la télé branchée sur satellite et le magnétoscope programmable sur un an, m'entretient de son militantisme vert pour me faire patienter. La communauté, avec d'autres associations, est très impliquée dans la préservation des sites, la lutte contre les élus corrompus et la cause des "exclus". On me trace une situation cataclysmique du Var. La candidature de Cheval Debout a été "l'occasion de faire passer des messages sur une société fracturée et à deux vitesses". Les critiques sociales, liées ou pas à l'essor des technologies, fusent: méfaits de la télé, apparition de sociétés parallèles (comme en Grande-Bretagne où vivent, coupés du monde, des *roulants*), asservissement à la machine… Nous échangeons des considérations sur la mise en fiche des individus, les cartes à puces, les ados autistes devant leurs ordinateurs, la volonté de contrôle d'Internet par les Etats… Je souligne quelques bienfaits du progrès, histoire de ne pas tomber dans l'intégrisme. Parfois, la discussion dérape inexplicablement, faits avérés et affabulations énormes alternent dans les propos. Le fil est mince entre militantisme écolo et paranoïa, et afin de révéler mes interlocuteurs, je les pousse dans leurs contradictions. Le chef de tribu est présenté comme "déroutant et fragile". D'ailleurs, Jacqueline Messemer m'avoue qu'elle filtre les gens afin de ne pas livrer Cheval Debout à un justicier de la plume qui s'amuserait par plaisir à le passer au broyeur. A l'aide de son téléphone portable hyper-design, elle remonte enfin la piste de l'indien. Il est au *Cheyenne*, un bar de Draguignan.

>JE PRENDS DES PHOTOS du campement où Cheval Debout héberge quelquefois des étrangers de passage "cherchant l'apaisement". Mme Messemer m'évoque l'explosion médiatique autour de Cheval Debout: "Plus de 50 médias ont débarqué. On a eu des articles dans toute l'Europe et même au Vénézuéla, au Brésil et au Paraguay. Mais le plus intéressant, c'est le contact avec les Rastafaraïs de Guadeloupe". Elle me tend alors un pli des "Djahs", rastas présents sur le Net qui seraient financés par le fils de



Au bout se trouve le campement de Cheval Debout.

Bob Marley, et veulent -entre deux projets pour récupérer l'Ethiopie, terre mythique du Négus Haïlé Selassié leur idole- monter une *Internationale Alternative*. "Nous allons nous regrouper avec plusieurs associations afin de financer un site Internet. Cela nous permettrait de diffuser nos idées, de nous regrouper et de faire avancer nos projets." Les attitudes et discours libertaires ou anarchistes qui peuplent le Net l'attirent.
Draguignan. Je suis attablé avec Cheval Debout. De son vrai nom David Adjiman, fils d'un grand rabbin d'Ankara, il a eu une révélation spirituelle à 22 ans. Dévot à une entité supérieure avec qui il cherche l'harmonie ("sans ascétisme car j'aime la fête"), il décide "de se conformer aux modèles traditionnels enfouis en nous et de revenir à la Nature". Les élections, il s'en contrefiche, il s'en sert pour attirer l'attention. Le seul homme politique qu'il reconnaît est Che Guevara. "J'ouvre une porte à l'Humanité. Il faut que nous réintégrions tout ce qui est sorti de l'Humain. Le vrai sens du progrès n'est pas d'ordre technologique. Nous arrivons à la fin d'une ère à travers une autodestruction organisée. L'issue est la Nature, le partage, l'hospitalité, et le rassemblement en un idéal commun vers le Centre et l'Origine". Mégalo, Cheval Debout se présente comme un gourou proche des Touaregs et des Indiens d'Amérique. Mystique, il identifie les quatre races (rouge, noire, blanche, jaune) aux quatre saisons. La blanche étant l'hiver, synonyme de froidure et de mort, la rouge, automnale, étant celle "des fruits qu'il faut distribuer". Virulent, il fustige "les jeux électroniques contre-nature et le culte de l'ordinateur, cette impasse pire que les sectes". Que la science permette de sauver des vies humaines ne justifie pas pour lui un tel "mythe du progrès salvateur".
Je l'interroge à propos du PC qui sert à dessiner ses mocassins, couvertures, etc. Il éclate de rire: "C'est faux. Qui t'as dit cela?".
- Un des types de la ferme me l'a assuré par téléphone.
- Ils sont très efficaces.
Bon.

>RETOUR A LA FERME.

Après quelques révélations inattendues sur les forces telluriques des environs, on me confie: "Cheval Debout est un outil médiatique. Grâce à lui, nous avons attiré l'attention. Des journalistes vont enquêter sur les magouilles du coin. Mais si on avait eu 15 000 fr. et un fax, on aurait davantage cartonné".
Message reçu. On me recopie la communication officielle sur la télé et l'ordinateur. Obscur fatras qui se réclame de Jung, Freud et Jérôme Bosch, et dont l'idée est: les médias manipulent les individus et créent une perte de la réalité.



Le campement est à moitié démonté car Cheval Debout est en train d'installer son camp d'été dans un autre village. Il ne reste que le tipi pour les invités et le tipi/école des enfants.

De retour, je réfléchis.
En jouant la compassion ("N'abîmez pas Cheval Debout, c'est un utopiste") avec opportunité, en usant de vérités associées à des élucubrations lunaires, on peut manipuler avec brio un système médiatique lui aussi manipulateur, mais prisonnier de son besoin continuel d'infos. Si le principe de manip' à tiroirs -même pour de bonnes causes- n'est pas nouveau, ce qui l'est c'est la formidable caisse de résonance que peut offrir le Net en matière d'expression et de démultiplication d'un "brouillage des cartes" lié à la difficulté du tri info/délire. A la ferme, on l'a bien compris. Alors j'allume mon Mac -ordinateur qui me permet de gagner ma vie -et je tape mon titre: AURIEZ-VOUS VOTE CHEVAL DEBOUT?<

Virulent, il fustige "les jeux électroniques contre-nature et LE CULTE DE L'ORDINATEUR, cette impasse pire que les sectes."

Cheval Debout devant le Bar le *Cheyenne* avec **le patron du bar, Renard,** son fils adoptif de 19 ans dont le vrai père est informaticien et la mère hôtesse de l'air. Ado qui a beaucoup voyagé et se cherche, il a rallié la cause indienne il y a un an et demi et déclare adhérer totalement au discours de Cheval Debout tout en se méfiant des ordinateurs e des jeux électroniques qu'il a pourtant déjà pratiqué. **Chant d'Automne** et son bébé né cet hiver dans le tipi, femme de Cheval Debout. Ancienne secrétaire, titulaire d'une licence, elle fait elle-même l'enseignement à ses enfants sous surveillance de l'éducation nationale comme cela est possible. **Nadia,** fille de Cheval Debout et de Chant d'Automne.



par David Lichentin

Un hacker

A 14 ans, Kevin Mitnick maîtrise déjà parfaitement Unix. Sa puissance est sans limite: Paris, New York, Hong-Kong lui appartiennent. Commander le dernier bijou technologique ne lui coûte rien, absolument rien: armé d'un clavier, ses rêves deviennent tous réalité. Il se sent complètement invincible. Les amis de Kevin habitent Londres, Quebec, ou Taipeh. Il ne connaît ni leur visage ni leur identité mais qu'importe. Une simple connexion lui permet de les rencontrer virtuellement. En 1995, Kevin a 35 ans et se trouve à l'abri des regards, derrière les barreaux. C'est un homme sans passé, sans souvenir. Un hacker...

>COMME L'EXPLIQUE fort bien Hugo Cornwall dans son livre *The Hacker Handbook*, le "Hacker" est à l'origine un mordu d'informatique, à la recherche de nouvelles expériences et non (comme certains le laissent entendre) un individu toujours aux frontières de la délinquance, avide de mots de passe et de pouvoir. Vu de l'intérieur, le Hacking est, au même titre que la programmation, un sport noble consistant à pénétrer –souvent à distance– de manière illicite dans un système informatique tout en demeurant parfaitement invisible.

Un bon hacker peut aisément falsifier une carte bancaire, récupérer des rapports top-secrets de la C.I.A., ou encore envoyer des images à caractère pornographique dans la boîte aux lettres de Jacques Toubon. Cela ne signifie pas forcément qu'il met quotidiennement ce type de talent en application. Les hackers, comme la plupart des "outlaws", forment des clans très fermés, des communautés qui donnent tout son sens au terme de *Village Global* .

Le piratage –et les attitudes qui lui sont liées– est né avec l'informatique, avant d'être popularisé par William Gibson dans son roman fondateur *Neuromancer* (un jeu, *Cyberpunk 2020*, en a d'ailleurs été adapté). A coté du Hacking, très proche, on trouve le *Phreaking*, tendance compulsive à pirater les compagnies téléphoniques (comme la fameuse arnaque des *Calling Cards* ou du *Blue Boxing*, cf. notre encadré sur les outils).
Curieusement, au moment où les rapports hommes/machines se développent, une des grandes tendances des communautés de hackers est le "reality hacking": il s'agit de berner l'opérateur système (sysop) en jouant sur les rapports humains et le contact direct, visuel ou téléphonique. Une grande société d'informatique a récemment vu son réseau local attaqué par un jeune homme d'allure courtoise, qui avait débarqué chez son administrateur pour l'embobiner sur le mode: "je suis un passionné, j'ai besoin de tuyaux". En 24 heures, le type s'était fait un pote et récupérait à l'insu de ce dernier l'ensemble des mots de passe du système, dont celui de l'administrateur. D'autres méthodes passent par l'étude des trombinoscopes,

mis a nu.

des documents industriels, l'analyse des documents récupérés dans les poubelles, les coups de fil "de la part de"... Le hacker authentique aime les combines éprouvées, où le risque est quasiment nul. Son terrain de prédilection est le plus souvent un ordinateur "passoire". Le logiciel de ce dernier recèle souvent –malgré les efforts constants des programmeurs– de nombreux bugs. C'est le Cheval de Troie du pirate. L'extension des réseaux internationaux n'a fait qu'amplifier ce phénomène. Et nous n'en sommes encore qu'au tout début.

Une fois acquise une certaine liberté d'action, toutes les formes de dialogues deviennent possibles. Le temps et la persévérance aidant, les langues se délient et l'on récolte des confidences inespérées. Bien sûr, les hackers n'aiment pas se mélanger au "*vulgus pecum*", qu'ils surnomment péjorativement *Lamer* (l'opposé de l'élite). Ils préfèrent les comités restreints –pour des raisons tout à fait légitimes– dans des domaines retranchés d'*IRC (Internet Relay Chat,* la partie du Réseau réservée au dialogue direct*)*. Le parrainage y est de rigueur, doublé d'un esprit souvent proche de celui des "bizutages". Le dialogue avec les hackers est soit impossible, soit initiatique. Dans leurs repaires, comme dans certaines rues des grandes villes, on doit se faire reconnaître. Certains y exposent leurs difficultés, assistent les débutants, d'autres partagent les "tricks", des "trucs", propres ou pas, qui leur vaudront peut-être un jour d'intégrer le service "Sécurité" d'un grand réseau. On repère les failles d'Unix (le système d'exploitation standard sur Internet), on échange des accès classés "secret défense"... ou du moins le croit-on. Ceux qui les connaissent personnellement savent que tous les hackers ont une tendance prononcée à la mégalomanie. On assiste à de véritables surenchères où chacun tente de faire admettre à son voisin qu'il lui est intellectuellement supérieur. Le Hacking est un "sport", un exercice intellectuel et artistique de haute volée, dans lequel il est vraiment difficile d'évaluer les compétences de chacun. Dans le *Saint des Saints*, comme sur les groupes de news ou sur le canal IRC du fanzine confidentiel 2600, la discrétion est un bon critère pour départager les initiés des autres. Le vrai hacker est une ombre, et le vrai hack est un rapt anonyme et décelable à retardement.<

>JEUDI SOIR 18:15. Le téléphone sonne, d'un geste machinal je réponds. A l'autre bout du fil, une voix étrangère m'interpelle. C'est celle d'un homme d'environ une trentaine d'année. Nous l'appellerons *Batman*. Ce dernier me fixe un rendez-vous un peu plus tard dans la soirée... Je me rends à l'endroit indiqué et pénètre dans un grand bâtiment. Il est 20:05. Je demande à l'accueil si *Batman* est là: le gardien me fait signe que oui et désigne une porte au fond d'un couloir. Anxieux, je frappe à cette dernière. On m'ouvre. Face à moi, un homme de grande taille me regarde sévèrement. Je lui demande s'il est *Batman*. Il hoche la tête puis me laisse entrer. Au sein de la salle, l'atmosphère est singulière: pas moins de 5 terminaux sont côte à côte; des personnes s'y affairent avec ardeur. Pour plus de commodité, *Batman* m'offre un siège près d'une table isolée. J'y dépose mon magnétophone. L'interview peut enfin commencer.



>Comment as-tu été amené à hacker un système pour la première fois? Bizarrement, par nécessité! Etant à la base un simple utilisateur, j'avais quelques différents avec l'administrateur du système où je m'étais basé. En effet, ce dernier n'hésitait pas à effacer les fichiers contenus dans mes répertoires de travail. Cette situation ne pouvait pas durer, j'ai donc cracké le système et sauvegardé mes fichiers dans des endroits plus sûrs, comme le compte de l'opérateur lui-même, par exemple... C'est là qu'à démarré la traque informatique.

>Actuellement, quelle est ta situation professionnelle?Je suis directeur informatique d'une grande compagnie; notre parc couvre près de 300 terminaux!

>Selon toi, tout système est-il "hackable" de l'extérieur? Non. Certains systèmes "cloîtrés" restent totalement imperméables, l'opérateur a pris soin d'y filtrer toutes les données extérieures (regroupées par "paquets"). Autre cas de figure: la machine n'est connectée à aucun réseau externe (téléphonique ou autre) alors, dans la mesure où un utilisateur local peut y accéder sans le moindre problème, on ne peut raisonnablement admettre que de tels sites soient protégés à 100%.

>Quelle est ta définition du hacking? Attention, il faut distinguer deux types de hacking: il y a celui où l'utilisateur va au-delà des fonctions qui lui avaient été attribuées au sein d'un système et celui où il franchit illicitement le seuil d'un système privé. Contrairement aux idées reçues, le piratage se fait progressivement et nécessite une longue préparation. Il faut une analyse complète des stratégies envisageables afin de déterminer la faille qui permet de s'introduire en toute discrétion. Cela peut prendre des jours avant que l'on ne soit confortablement installé dans la place. Et là, il ne faut commettre aucun faux pas et effacer toute trace compromettante de son passage. Certains utilisateurs peu consciencieux emploient le même mot de passe pour plusieurs de leurs comptes, on parvient ainsi à s'ouvrir des accès sur d'autres sites. On étend de cette manière notre "fief" très rapidement.

>Pourquoi "hackes" tu? Par jeu, par défi... Pour nous, c'est plus un jeu qu'autre chose. Certains protègent des systèmes que d'autres tentent de déverrouiller... Il est toujours plaisant de se dire que l'on a pu "essayer" de chez soi le Cray -2 de Polytechnique. Cela permet aussi de découvrir de nouveaux horizons, d'examiner comment d'autres administrateurs ont paramétré leur système. Suivre le cheminement des pensées du sysop que l'on hacke est réellement captivant. A travers ses réactions, on parvient à déterminer son profil psychologique. Le jeu prend alors toute sa dimension; la phase de manipulation peut débuter. En somme, c'est une gigantesque partie d'échecs.

Le dialogue avec les hackers est soit impossible, soit initiatique.





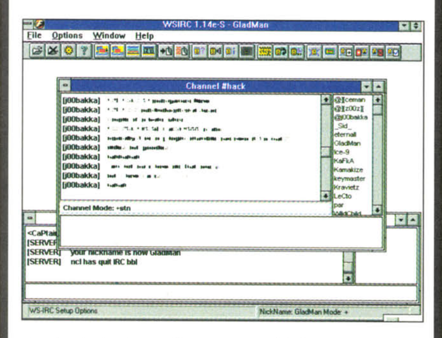


Le vrai hacker est rarement un être asocial, replié sur lui-même. Une des facettes de l'art du piratage est le "social engeneering". Des relations habilement manipulées sont meilleures sources d'informations que des programmes lancés à l'aveuglette à la pêche au mot de passe. Le hacker est un animal social. Il l'a prouvé en juillet dernier à la DefCon II, convention internationale de hackers, qui s'est déroulée à Las Vegas.

>Quels sont les risques? Au niveau juridique, il existe un véritable problème de la preuve en informatique. La notion d'anonymat y est en effet quasi-complète. Par exemple, un sysop (opérateur du système) déclare: "vous vous êtes introduit chez moi; j'en ai la preuve: le nom de votre domaine ainsi que votre adresse e-mail ont été enregistrés par mon dispositif de sécurité". A ce dernier vous rétorquerez impassible: "Comment pouvez-vous prouver que ce n'est pas vous qui avez ajouté ces données au coeur de votre fichier afin de m'accabler? Si vous le souhaitez, je peux même me connecter d'un autre endroit et introduire sans le moindre problème ces données dans votre système". La notion de "flagrant délit" ne peut pas non plus être prise en considération. Il suffit de presser l'interrupteur secteur de votre machine, avant que la police ne débarque pour anéantir toutes les preuves compromettantes!

La voix du désordre

>POUR correspondre anonymement, les hackers se réunissent sur *IRC* (*Internet Relay Chat*), un service d'Internet comparable à la CB. *IRC* est un gigantesque forum international où des pirates se rencontrent quotidiennement de façon anonyme. Un large flux d'informations circule ainsi constamment autour du globe. Les mots de passe des sites piratés aboutissent toujours sur *IRC*. Pour être rediffusés imédiatement.<



La simple écoute passive sur un canal IRC approprié (#hack ou #site...) finira toujours par l'obtention d'informations confidentielles.

>Les systèmes d'identification ne sont donc pas fiables? Au niveau pénal, cette pratique ne peut pas être concrètement mise en place. Reste l'aveu. Certains hackers ont en effet la mauvaise idée d'avouer leur délit. Lorsque l'on se fait "tracer" (repérer informatiquement) par la personne surveillant le site, on risque tout au plus de perdre les droits gagnés sur la machine piratée. Mais en règle générale, on revient peu de temps après et l'on répète l'opération.

>Pendant ces manipulations, l'opérateur n'a pas quelques soupçons? Rares sont ceux qui comprennent réellement la gravité de la situation. Lorsque l'on est vraiment à l'aise sur un site, et que l'ennui se fait sentir, nous avertissons l'administrateur de notre présence par un trivial "Coucou, nous voilà", histoire d'observer ses réactions et de donner du piment à la situation...

>La législation en matière de sécurité informatique est donc selon vous obsolète? Les lois sont inadaptées. Il y a deux types de pirate: la personne qui fait ça par goût du risque, par défi et celui qui agit dans un but lucratif. Dans la première catégorie, on trouve l'"hacker" peu expérimenté, sorte d'apprenti sorcier, et le pirate invétéré s'adonnant à sa passion. Second type: le hacker professionnel qui est payé par des gouvernements ou des entreprises. C'est le plus nuisible, il opère dans le cadre du piratage industriel et militaire. Son but? Saboter le travail d'une compagnie concurrente ou récupérer une information classée confidentielle pour le compte d'une "puissance"... Il ne risque absolument rien, il est totalement couvert, un espion américain qui infiltre *Thomson* n'a que faire des lois françaises! Elles l'amusent plus qu'autre chose. Le bilan est lourd. En France, la fraude informatique est évaluée à 100 milliards de francs de perte par an. Croyez moi, ces dommages n'ont pas été occasionnés par des "enfants" qui s'amusent sur l'ordinateur de papa-maman mais bel et bien par des professionnels.

>Combien de temps vous faut-il pour infiltrer un système? Rentrer dans un système ce n'est rien. Le plus fastidieux demeure la phase d'exploration. Il faut répertorier les différents types de pièges disposés par l'administrateur puis adopter la bonne technique de désamorçage. On peut ainsi facilement passer plusieurs semaines sur un même site avant d'en connaître chaque recoin.

>Installez-vous des "passerelles" au sein des systèmes piratés? Bien sûr! Après avoir hacké un site, nous plaçons toujours une "porte dérobée". Elle nous permet d'éviter de trop lourdes manipulations. Dès lors, l'accès à ce dernier devient instantané: nous n'avons plus qu'à dire "TOC, TOC, nous voilà" pour que le site nous délivre immédiatement les privilèges du sysop.

>Peux-tu nous expliquer certaines de ces techniques dites de BackDoor? On peut par exemple laisser une tache nommée *Daemon* et attendre qu'il y ait une connexion sur un port donné pour s'engouffrer. Mais cette technique est malheureusement encore trop voyante; un *shell* exécuté par LCD sur un port spécifique fait mieux l'affaire. Il y a aussi la modification du mode de certains fichiers ou encore le changement du mot de passe de comptes rarement utilisés... Le but du jeu étant de s'installer correctement sur la machine afin d'en envahir rapidement une autre, nous préférons configurer l'environnement afin d'y être parfaitement à l'aise. Anecdote amusante: il nous est arrivé de réparer la messagerie d'un site! L'administrateur local, qui ne s'est pas aperçu de la manipulation, a certainement du se dire: "Alléluia, l'informatique c'est génial!".

>Pourrais-tu nous donner quelques noms de sites que tu as déjà piratés? L'INRIA, la NASA, le MIT -supposé être le plus

important laboratoire de recherche au monde, c'est aussi le berceau de la Réalité Virtuelle- THOMSON, DASSAULT. Nous avons également pénétré des ministères publics comme celui de la Défense...

>As tu pénétré la Nasa? Oui.

>As-tu eu entre les mains des plans de satellites? Non jamais, le temps de recherche pour trouver de tels documents serait trop important.

>Peux tu accéder au courrier des membres de la DST? Oui absolument. Nous en avons d'ailleurs déjà fait la démonstration. Les agents de la D.S.T. sont connectés à une machine nommé *Nuri*, basée à l'*INRIA*. Cette dernière recèle les comptes de nombreux experts en sécurité informatique. Mais elle n'est pas pour autant mieux protégée qu'un autre système.

>Tirez vous un quelconque profit de ces opérations? Non jamais. Comme je l'ai dit précédemment, certains "hackent" pour trouver des informations dont ils pourraient tirer profit. Nous ne touchons pas à ça! Pour nous, hacker reste avant tout un jeu et non un business...

>Est-il facile de créditer son compte bancaire d'une somme importante? Non, ajouter de l'argent sur un compte en banque est à la fois compliqué et très risqué. Par contre, il est relativement simple d'annuler une dépense réglée par carte de crédit. Des organismes, tels que la *Sligos*, centralisent les dépenses des magasins avant de les communiquer aux groupements carte bleu. Ces derniers sont souvent reliés à *Transpac* et emploient le protocole *TCP/IP*. En général, ces compagnies possèdent un groupe fermé d'abonnés. Mais il reste facile de contourner cette protection. Dès lors, il suffit d'éditer le fichier contenant les transactions pour faire disparaître toute trace d'achat. Dans le même registre, le vol d'une carte bancaire relève d'une simplicité déconcertante: il suffit de "hacker" un site commercial (ventes de produits en tout genre) et d'y récupérer le dossier client ...

>Comment vois-tu l'évolution du hacking avec l'ouverture d'Internet au grand public? Internet est par définition un réseau ouvert, destiné à la recherche et à l'enseignement. Il est certain que l'arrivée massive d'entreprises sur ce dernier va engendrer l'apparition de données de valeur, comme les numéros personnels de cartes de crédit. Les entreprise doivent être vigilantes. Curieusement, on peut remarquer que plus le pays est sévère en matière de piratage informatique, moins son niveau de sécurité est acceptable. Ainsi, les pays d'Europe du Nord tels que la Hollande -le piratage n'est quasiment pas condamné en Hollande- possédent les systèmes les mieux protégés au monde.

Quincaillerie pirate

>A L'INSTAR du programmeur, le hacker possède sa boîte à outils. De petits utilitaires qui facilitent la tâche. On a récemment assisté à une prolifération de ces logiciels dédiés au hacking.

Les plus fameux sont les crackers de mots de passe (*Cracker Jack* et *Crack* par exemple). Ces programmes d'une facilité d'utilisation déconcertante décodent des fichiers: ceux qui contiennent les mots de passe encryptés des sites à pirater. Il est souvent facile de récupérer ceux-ci, l'opérateur système se croyant à l'abri grâce à l'encryption. Le décodage peut durer plusieurs jours, mais le hacker est une espèce patiente. Ou presque. Pour remédier à l'attente, les hackers détournent des accès sur des centres de calcul (munis par exemple de station *MIPS* ou d'un *Cray 2*). Ils y lancent directement le déverrouillage. Un piratage pour pirater... Autre outil, le scanner permet aux hackers d'effectuer un état des lieux avant d'infiltrer un site. Citons dans cette catégorie *Satan*, logiciel qui défraye actuellement la chronique aux Etats-Unis. Une fois lancé, ce dernier inspecte le système ciblé en y répertoriant l'ensemble des failles qui autoriseraient une intrusion extérieure. Le simple fait de proférer *Satan* évoque le désordre, le chaos. Attaqué, critiqué, son auteur, Dan Farmers, affirme avoir conçu ce logiciel dans un but purement expérimental. L'élaboration de *Satan* lui a quand même valu d'être licencié de chez *Silicon Graphics*. La compagnie aurait – selon les rumeurs circulant sur Internet – subi de fortes pressions du *NSA*, qui voulait obliger Farmer à abandonner son projet... en vain.

On recense également des outils de *Phreaking*. Ces derniers annulent par exemple le débit des unités sur un central téléphonique. *Bluebeep* reste la référence en la matière.

Mais le hacker désire aussi s'enrichir. Il dispose donc de programmes capables de composer des numéros de cartes bancaires valables (*Credit Card Master*). Même si ces outils ne sont pas totalement au point, ils recensent les algorythmes de plus de 1000 organismes bancaires internationaux. Le hacking est sans frontière <

```
CreditMaster v2.0  Copyrighted 1993 MPI Development Labs

(I)nfo on program
(S)etup

(G)enerate card numbers
(C)heck card number / Fix invalid card number
(E)xtrapolate new cards from an existing card

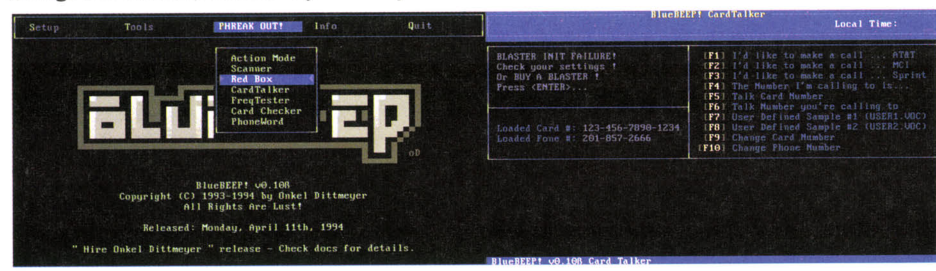
(O)utput PGP key to file (for use with MPI Internet address)

(Q)uit

Main Menu:
```

```
11-31      CreditMaster v2.0  Copyrighted 1993 MPI Development Labs
---(* = interesting target)---[ Prefix List ]---(F,N = search description)---
4071   - Colonial National Bank
4094   - A.M.C. Federal Credit Union
4094   - Co-op Services Credit Union
4113   - Valley National Bank
4114   - Chemical Bank
4121   - Alaska U.S.A. Federal Credit Union
4121   - Pennsylvania State Employees Credit Union
4121   - Taneytown
4122   - Union Trust
4128   - Citibank
4128   - Citibank of South Dakota
4131   - State Street Bank
4215   - Marine Midland
4225   - Chase Manhattan Bank
4226   - Chase Manhattan Bank
4231   - Chase Lincoln First Classic
4231   - Chase Lincoln First Classic
4232   - Chase Lincoln First Classic
4239   - Corestates
4241   - National Westminester Bank
4250   - First Chicago Bank
--------[ Up, Down, PgUp, PgDn, Home, End, Esc or Q to quit ]--------
```

Se créer un numéro fictif de carte de crédit qui sera tout de même accepté par les banques ne prend que quelques secondes avec Credit Master!



S'immiscer dans les entrailles électroniques des sociétés les mieux protégées est un travail de longue haleine. Aucune chance pour qu'un hacker accepte de payer à un quelconque opérateur ses longues heures de connexion. Avec des outils comme BlueBeep, le central téléphonique "oublie" de faire tourner son compteur...

>Comment expliques-tu cela? En France, le piratage demeure un sujet tabou. De peur de se faire arrêter, les "petits pirates" préfèrent ne pas agir. De fait, les administrateurs se croient en sécurité alors qu'ils sont très vulnérables. Grave erreur! Lorsqu'une menace réelle se présente, ils sont totalement incapables d'enrayer le processus. Tant que cet état d'esprit persistera, les infractions se multiplieront.

>Quelles sont vos cibles de prédilection? En France, hacker un site ne représente plus aucun défi! Nous préférons opérer à l'étranger...

>Existe-t'il des rivalités entre hackers? Il est fréquent d'arriver sur un site déjà investi par d'autres pirates. Si ce dernier nous semble relativement important, nous éliminons les gêneurs. Pour ce faire, nous envoyons un mail maquillé -mais parfaitement crédible- (notre message est posté à partir d'un compte utilisateur existant) à l'administrateur, sur lequel nous décrivons avec précision la démarche suivie par nos adversaires pour "Hacker" son système.

>Ces pirates constituent donc une réelle menace? Dans un sens oui, ces derniers peuvent avoir la mauvaise idées de "Hacker" notre travail ! -Encore faut-il qu'ils soient d'un niveau correct- Mais relativisons. Que d'autres pirates soient présents est une bonne chose: ils font office d'appât. En portant involontairement sur eux l'attention de l'administrateur système, c'est notre tâche qu'ils facilitent.

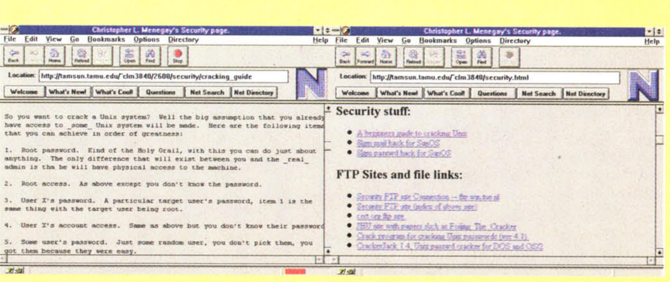
>Avez-vous déjà semé la discorde au sein d'un site? Oui, nous effectuons ce genre de manipulation couramment. L'exemple le plus frappant demeure l'*ENST* où deux groupes d'utilisateurs avaient accès au système. Ces personnes ne s'appréciaient guère, nous avons donc habilement tiré partie de la situation en répandant des traces grossières (modification de fichiers ou redirection et édition du courrier). Le résultat fut immédiat et explosif: les opérateurs passèrent leur temps à s'insulter, nous laissant la voie libre pour opérer.

>Observez-vous la panique s'installer au sein d'un système après vous y être introduit? Oui nous envenimons même la situation en envoyant des messages "catastrophe" en provenance du root aux utilisateurs ("Ils rentrent partout, nous ne savons plus comment nous en sortir..."). D'autres éléments, tels que l'automatisation d'événements, peuvent être employés pour engendrer une psychose collective. Dans cette optique, c'est le root qui déclenche des actions programmées dix jours plus tôt. Persuadé de subir une nouvelle attaque, ce dernier va rechercher une connexion... fictive! De quoi devenir complétement dingue.

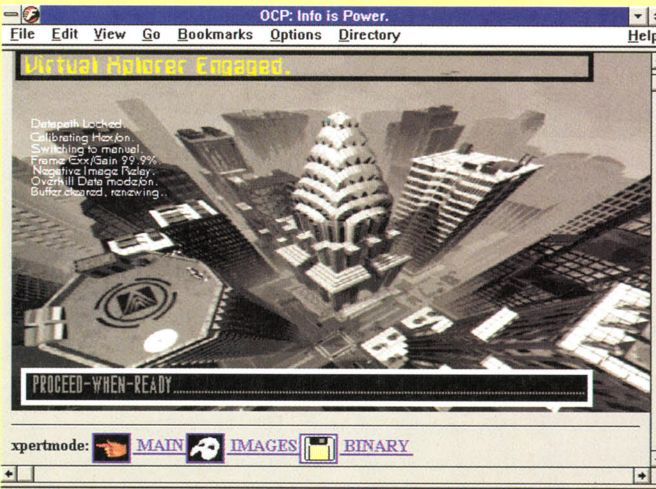
>Hack récent d'un système? Mercredi dernier, un message signé du root (opérateur système) de la faculté de Jussieu (centre *INFORIA*, spécialisé en matière de recherche sur l'intelligence artificielle) a été posté au sein des newsgroups. Ce message contenait le texte suivant: "J'ai des problèmes sur ma machine, je n'arrive pas à l'administrer. J'ai demandé à Isabelle Morelle (responsable du centre *RedInter*); elle m'a dit d'exporter mon stage pour tout le monde. Je n'y parviens pas. Si quelqu'un peut m'aider, mon mot de passe est le suivant: *******". Ledit mot de passe était bel et bien celui de l'administrateur du système de Jussieu ! Et évidemment, de nombreuses personnes en prirent connaissance, ce qui fit quelque peu désordre... Depuis, une cellule de crise a été mise en place: des gendarmes enquêteraient sur une intrusion à l'intérieur du système.<

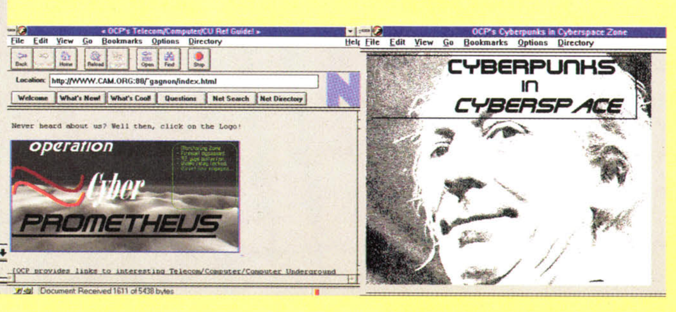
Propos recueillis par David Lichentin.

Liens vers d'autres sites pirates et fichiers commerciaux en téléchargement libre sont monnaie courante...



Des ressources liées au hacking sont étonnamment faciles à localiser sur Internet. Ainsi, Phrack et 2600, deux journaux cultes, peuvent être lus par toute personne qui se donnerait la simple peine de les chercher. On y trouve pourtant de véritables recettes infaillibles pour ne pas payer ses factures téléphoniques ou bien simplement ruiner le MacDonald local...





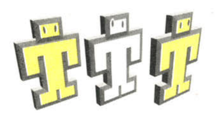
Les ordinateurs corporates une fois investis servent de dépôt pour des fichiers hautement illégaux, et même comme localisation de pages Web dédiées au hacking...

Database marketing

Ce que les grandes marques savent de vous et que vous ne saviez pas.

Par Yves Sinno

Un entretien avec ***Denis Bonnet,*** *Président d'Ogilvy & Defresnois, Président d'Ogilvy & Mather Dataconsult Paris et Regional Director d'Ogilvy & Mather Direct Europe.*



> Quelle est cette révolution du marketing que vous annoncez? Donnons d'abord quelques définitions. Le marketing consiste à anticiper, identifier et satisfaire les besoins de la clientèle potentielle de manière profitable. Le marketing direct affine la cible: en s'adressant à chaque client et non plus à une masse anonyme. D'autre part, il établit une relation durable avec ce client. Et dernier raffinement du marketing direct, l'interactivité; en effet, la relation à sens unique où l'un gagne tout et l'autre n'a rien, ça ne marche plus. On passe de la communication de masse monodirectionnelle à un véritable échange avec le consommateur.
Une base de données est la mémoire organisée de la relation, des désirs, des souhaits, des demandes de chaque consommateur.
Exemple, si on passe une pub T.V pour des petits pots *Nestlé*, on ne touche que 1,6 million des jeunes mères concernées, soit 5 à 6 % de l'audience potentielle. Résultat: 95 % de perte.

>Comment attraper la bonne maman au bon moment? Pour nous, l'objectif est de les identifier dès leur grossesse ou la naissance de leur enfant, et de poursuivre cette relation pendant 20 ans! C'est ainsi que dans les maternités, les mamans disposent de gros colis et d'une invitation à se faire connaître. Age et prénom, situation familiale, âge et prénom de l'enfant, etc. Dès cet instant, la relation est possible et sera entretenue par des messages personnels et affectueux (envoyés à l'occasion des anniversaires par exemple) et par des cadeaux utiles qui arrivent au bon moment.

>Evidemment, ce n'est pas la peine d'envoyer le dernier Game-Boy à la petite fille de 3 mois! Mais n'y-a-t'il pas des risques de saturation des particuliers recevant des mailings parfois agressifs dans leur boîte à lettres? Le nombre de messages publicitaires par individu et par jour varie entre 150 en rase campagne et plus de 2000 dans les grandes villes. Autre exemple, le lecteur de *Marie Claire* est soumis à environ 300 publicités par magazine. En revanche, chaque français ne reçoit en moyenne que un mailing personnel par semaine (contre 8 aux Etats-Unis).
Le marketing direct est infiniment plus riche qu'un message bêtement publicitaire. Le bon marketing consiste, à l'inverse du junk-mail, à envoyer le bon message au bon moment à la bonne personne. Double intérêt: pour l'annonceur, éviter les gâchis (le lait maternisé pour les gamins qui jouent à *shoot them all*); pour le récepteur du message, éviter son mécontentement ou son incompréhension (vendre des frigidaires aux esquimaux).

>Comment analysez-vous le comportement du consommateur?
Il y a une multiplicité voire une atomisation des comportements. Les marques n'ont de sens qu'en fonction de la façon dont elles sont perçues par le consommateur, or celui-ci ne veut pas de marques arrogantes et refuse de se voir imposer une mode, une attitude, une forme de consommation par une marque .
Le consommateur est devenu adulte.
Le rôle d'*Ogilvy* est d'organiser le dialogue et surtout la réponse du consommateur envers la marque.



"Le nombre de messages publicitaires par individu et par jour varie entre 150 en rase campagne et plus de 2000 dans les grandes villes."

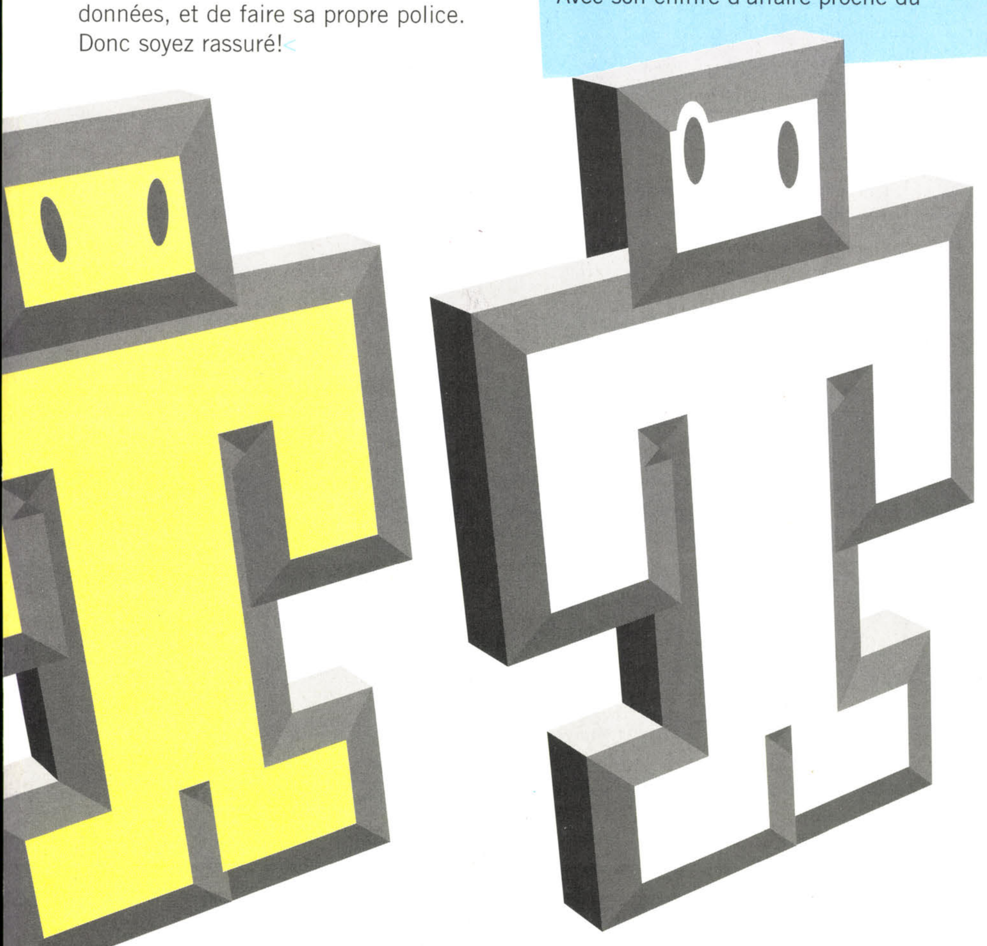
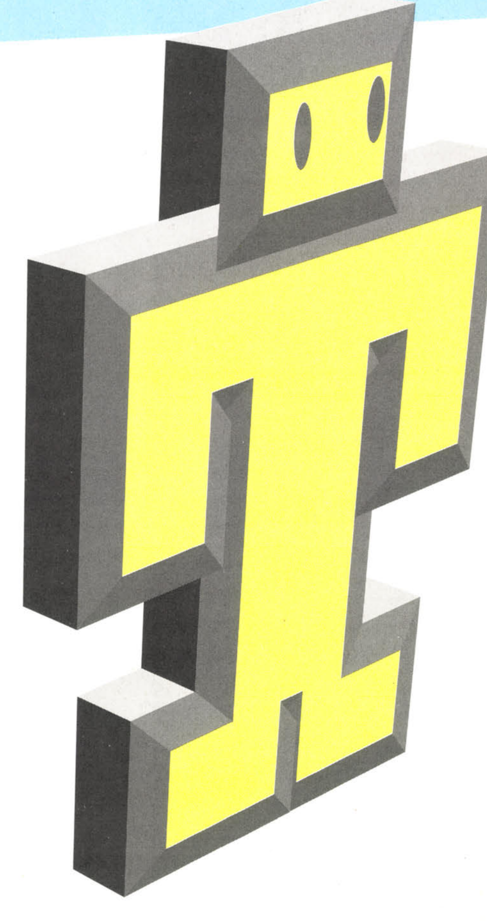
>LA REPARTITION des budgets publicitaires en France donne déjà la priorité au marketing direct sur tous les autres médias.

Les investissements publicitaires en France, pour l'année 1993 en milliards de francs, étaient de 4,74 milliards pour la radio, 15,68 pour la TV, 7,5 pour l'affichage temporaire, 23,1 pour la presse dont 5,7 pour la presse quotidienne, soit 51,7 pour les "grands médias". En ce qui concerne le "hors-média", c'est le marketing direct qui arrive en tête (20,6 milliards) suivi des imprimés et de la promotion publicitaire (19,9 chacun) puis 11,3 pour la publicité par l'événement, 8 pour les relations publiques, 5,6 pour les annuaires et guides soit plus de 85 milliards pour le hors-média.
En fait, *Ogilvy France* appartient au réseau *Ogilvy & Mather Direct Worldwide*, lequel réseau fait partie du groupe américain *W.P.P.* C'est comme les poupées russes ou l'arborescence d'Internet, on ne sait plus où cela s'arrête. Néanmoins, cette constitution en réseau mondial est encore assez rare en France pour être souligné. *Ogilvy* ne compterait qu'un seul grand concurrent organisé selon cette même structure: le groupe *Wunderman Cato Jonhson*. Mais les autres agences de publicité ou de conseil en communication vont se convertir progressivement aux réseaux et à Internet. En ce qui concerne *Ogilvy*, son réseau compte parmi les plus importants groupes de communication, avec 47 agences et 23 sociétés de conseil, répartis dans le monde entier (enfin là où il y a de l'argent!).
Avec son chiffre d'affaire proche du milliard de dollars et ses bénéfices de 150 millions de §., il est évident que ce groupe ne connaît pas la crise! En France *Ogilvy* est aussi numéro un dans le marketing direct et numéro 9 dans la pub, il dégage une marge de 253 000 000 fr. sur un chiffre d'affaire de 1750 000 000 fr. Ses principaux clients sont *Air France*, *Amadeus* (système de réservations de voyages), *American Express Card*, *Disney Compagnie* (comprenant bien sûr le parc Disneyland), *France Abonnements*, *IBM*, des groupes de presse (le groupe *Expansion*, le groupe *Test*, spécialisé dans l'informatique), *Nestlé*, *La Seita*, *Shell*, *Tefal*, *Yves Saint-Laurent*, mais aussi l'*Unicef* et la *Croix Rouge*.

>Quelle est l'éthique d'*Ogilvy*? La crainte du Big Brother est légitime s'il n'y a aucun organisme de contrôle. En France nous avons la CNIL, et bientôt en Europe la future directive européenne. De plus, les professionnels ont signé des codes de déontologie volontaire. Enfin, dernier argument: bâtir une marque cela prend 5 ans, une entreprise 5 à 20 ans. Si une manipulation frauduleuse (contraire à la morale et au respect d'autrui) était découverte, se serait la fin de la marque et de ses conseillers. Qui peut se payer un Watergate? Personne. C'est dans l'intérêt des entreprises de conseil de surveiller les dérives potentielles des bases des données, et de faire sa propre police. Donc soyez rassuré!<

>LES OUTILS de base du marketing direct

Le principe est simple, il faut aller chercher les clients là où ils laissent des traces; c'est-à-dire le plus près possible des lieux de consommation. Première arme des marketeurs: les cartes privatives de paiement (supermarchés, grands magasins,... et même stations d'essence!)

Configurations multimédia

Lesquelles & combien? 

Le multimédia? Le meilleur plan marketing de tous les temps pensent certains. La simple possibilité de lire un CD-Rom sur un ordinateur selon d'autres. Un domaine en tout cas dans lequel l'offre est gigantesque et les pièges courants. Pour accéder à cette "révolution des technologies de l'information", un choix simple doit être fait: celui du matériel.

Il n'y a que quelques milliers d'années que la révolution du multimédia a commencé. Depuis que son et image se sont accordés pour donner un sens à l'Information. Le multimédia "low-tech" est assez courant et simple à mettre en pratique: écouter, voir et réagir à son environnement est somme toute assez naturel.

Lorsque le multimédia devient "high-tech", il s'encombre rapidement de formules complexes et rébarbatives. MPC, VESA, PCI, et autres DX ou SX sont des notions indispensables pour qui veut découvrir la galaxie post-Gutenberg. Pour les heureux détenteurs du savoir, faire d'un PC une machine multimédia ne demande que l'adjonction des cartes et périphériques appropriés (CD-Rom, carte graphique, carte sonore, processeur, mémoire...). Les autres devront s'en remettre aux conseils d'un spécialiste ou recourir à l'achat clé en main. Pour les guider, nous avons choisi trois solutions.

Nos choix ne se sont portés que sur les offres des grandes marques. Les petits fabricants proposent certes des solutions à des prix très intéressants, mais il est nécessaire de vérifier au préalable la fiabilité du service technique après-vente, de la garantie ainsi que du matériel lui-même.

Les critères retenus sont la simplicité d'installation et les capacités dans le domaine récréatif.



Compaq Presario 524 CDS
Processeur: 486SX à 66 MHz, 32 bits, évolutif jusqu'à l'Overdrive Pentium. Mémoire: 8 Mo
Disque Dur: 420 Mo
Moniteur: SVGA intégré couleur 14"
Interfaces standard: 2 slots ISA
1 prise parallèle, 1 prise série
carte audio-stéréo 16 bits intégrée,
microphone et haut-parleurs intégrés,
lecteur CD-Rom quadruple vitesse
multi-session interne
fax/modem 9600/2400
et répondeur téléphonique intégré
Prix: 13 490 fr. T.T.C.

Compaq Presario 524CDS

Un outil communiquant prêt à l'emploi à peine sorti du carton.

Le *Presario524 CDS* rappelle la gamme Macintosh avec son format monobloc, le boîtier faisant corps avec le moniteur.

Outre le lecteur de CD-Rom quadri-vitesse et les enceintes, il comprend un modem interne le transformant en répondeur téléphonique, fax, Minitel... Seule manipulation à effectuer: brancher la souris et le clavier.

Les temps d'accès du CD-Rom sont excellents (inférieurs à 310 ms). La carte sonore Compaq, 100% compatible Sound Blaster, a un bon rendu malgré les haut-parleurs intégrés, qui ne permettent malheureusement pas de mettre le volume assez fort.

L'absence de boutons de réglage est assez troublante même si la netteté est bonne.

Bien que le *Presario 524 CDS* soit évolutif, on regrette tout de même que le processeur ne soit qu'un 486SX à 66 MHz, un peu insuffisant pour les applications complexes. En compensation, le disque dur est de 420 méga-octets, ce qui permet à Compaq de fournir de nombreux logiciels installés. Sont également fournis avec le package les CD-Rom *Etoiles et Planètes*, *Adibou* (Jeux éducatifs) et le jeu *Inca II* de Coktel Vision. De quoi faire un survol immédiat des capacités multimédia de la machine.



Gateway 2000 Pentium P5-60 Family PC

Le multimédia familial a des exigences, pour lesquelles on ne doit se priver de rien. Avec en entrée de gamme un Pentium à



La solution Apple est pour le lecteur technophobe la voie la plus simple conseillée et adoptée par >Interactif.

Performa 630CDV
Processeur: Motorola 68LC040 à 66/33MHz évolutif jusqu'au Power Pc
Mémoire: 8 Mo
Disque Dur: 350 Mo
Moniteur: 15" Apple
Multifréquences 24-bit
Interfaces standard: entrée vidéo, récepteur T.V. télécommande infrarouge, lecteur CD-Rom Apple 300i double vitesse multi-session interne
Prix: 15 990 fr. T.T.C.

Gateway 2000 P5-60 Family PC
Processeur: Pentium à 66MHz,
Mémoire: 8 Mo, 256 Ko Cache
Disque Dur: 540 Mo
Moniteur: SVGA couleur 15"
Interfaces standard: 4 slots ISA
2 PCI, 1 PCI/ISA
carte audio-stéréo 16 bits intégrée,
haut-parleurs intégrés,
lecteur CD-Rom NEC double vitesse multi-session interne
Prix: 15 400 fr. T.T.C.

60 MHz doté de 8Mo de mémoire vive, *Gateway* décide de jouer avant tout la carte de la puissance. Ne disposant pas d'outils internes de communication, le *P5-60* mise surtout sur la qualité de l'image et du son. Une carte vidéo PCI accélérée sous Windows avec 2 Mo de RAM permet d'offrir 16 millions de couleurs sur un moniteur 15". Quant à la carte son, il s'agit d'une Creative Labs, garantie de qualité. Les enceintes sont d'une rare finesse. La documentation claire et précise permet de monter sans problème la configuration. Toutefois, une fois le *Family PC* allumé, pas de visite guidée... Il faudra se débrouiller seul avec Windows et ses logiciels d'aide.

Livré avec Microsotf Works, Golf, Publisher et Les instruments de Musique, le *p5-60* vous entraînera très vite sur les traces du multimédia.

Apple Performa 630CDV

L'esthétique de la boîte à pizza à l'assaut du CONFIG.SYS... La gamme Apple est l'alternative incontournable, et conseillée, pour les réfractaires du DOS. Les problèmes de compatibilité entre périphériques s'évanouissent.

Pour 15 990 fr. T.T.C., tous les musts du multimédia sont réunis. Gadgets en plus et soucis en moins.

L'installation ne pourrait être plus simple: il n'y a qu'à brancher les câbles d'alimentation, le moniteur, la souris et le clavier.

L'écran 15 pouces multiscan peut accueillir une image 800 par 600 en millions de couleurs. Pratique pour regarder la télévision dans une petite fenêtre grâce à la carte récepteur T.V. Celle-ci peut être pilotée comme toute télévision grâce à une télécommande infrarouge. Le *Performa 630CDV* est un ensemble micro-télé-hifi complet. L'acquisition des sources audio et vidéo se fait également sans heurt, les pistes audio des disques lasers pouvant être recopiées telles quelles, sans perte.

Le lecteur CD-Rom double vitesse à une vitesse d'accès de 290 ms, ce qui le place parmi les meilleurs du marché.

Quant aux performances du processeur Motorola 68LC040 cadencé à 33 MHz, elles sont comparables à celles d'un PC 486.

Plus qu'une simple plate-forme destinée à l'exécution d'applications multimédias, les possibilités d'acquisition vidéo et audio font du *Performa630CDV* un excellent outil de création multimédia.

Revers de la médaille, la gamme Performa n'est pas évolutive ou très peu. A éviter donc si vous prévoyez que vos besoins s'intensifient rapidement.

Enfin, les produits Macintosh sont moins nombreux que les produits PC. Mais il suffit de jouer une fois à *Myst* pour se convaincre que cela n'est pas très grave...

Calfeutré et dissimulé dans son univers, l'otaku trouve les moyens de sa survie au cœur de l'ordinateur. Il vit le monde par procuration, le simule...

La simulation tout azimuth

>CE QUI, COMME L'OTAKU, nous attache à l'ordinateur, c'est la modélisation. La possibilité quasi-infinie qu'a la technologie de reproduire des situations précises en les ayant disséquées au préalable.

A l'époque où l'informatique ignorait encore la micro, les ordinateurs se contentaient d'analyser les données. L'analyse brute, statistique, était la finalité du traitement numérique. Il s'agissait alors de comprendre. L'évolution technique a fait de l'ordinateur d'aujourd'hui un outil de modélisation. A partir de données brutes, tous les phénomènes, toutes les situations peuvent être reproduites.

Les informaticiens l'ont vite compris. Pour des besoins scientifiques ou militaires, puis rapidement, pour le simple plaisir, sont apparus les premiers simulateurs. Dans le domaine du jeu, la révolution commença avec la sortie du premier simulateur de vol ludique.

En 1979, Bruce Artwick livrait *Flight Simulator* au monde et aux Apple II. Copié, amélioré, décliné de plus de mille façons, rarement un jeu n'eut un tel impact. Adapté pour PC en 1981 lorsque Microsoft en acheta la licence, il connut une diffusion inégalée.

Mais las des éternels cockpits, en vert filaire sur fond d'écran noir de l'Apple II ou en 3D mappée hyperréaliste, de nombreux créateurs ont voulu donner un grand coup de balai à la simulation traditionnelle.

Selon Michael Dearing de *Sun Microsystems* "grâce à la technologie, vous pouvez dupliquer n'importe quelle émotion humaine ou recréer n'importe quelle expérience humaine". En parfait accord avec cette opinion, les créateurs de jeux vidéo ont débridé leur imagination.

La plupart des simulateurs continuent à reproduire le fonctionnement d'un modèle purement mécanique. Mais de nombreux autres recréent maintenant les conditions de la vie elle-même. Phénomènes sociaux, actes de la vie courante ou bien même organismes biologiques sont émulés sur un simple Macintosh ou un PC. De l'aquarium à l'éducation des jeunes filles, toutes les expériences sont tentées. Dérisoires ou passionnants, simplifiés ou hyper spécialisés, ces simulateurs où ne figurent aucune piste d'envol méritent d'être connus.

La mer qu'on voit danser

Medialab et Louis Vuitton ont réalisé une prouesse remarquée lors de la dernière America's Cup. La position et l'orientation des voiliers engagés dans la course étaient relevées en permanence grâce à des capteurs embarqués à bord. Les régates ont ainsi pu être retransmises en images de synthèse calculées en temps réel.

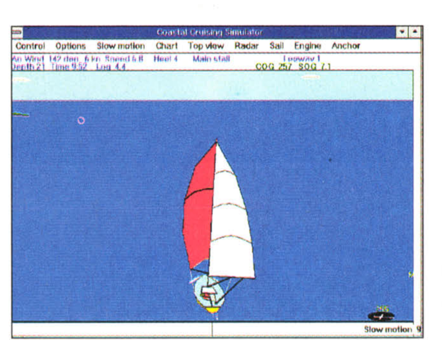
Mais le mariage de l'informatique et de la voile avait déjà été célébré longtemps auparavant: nombre de simulateurs de voiliers tentent de recréer les sensations vivifiantes de la brise marine.

L'éditeur *Posey Yacht Design* s'est fait le spécialiste de cette discipline avec sept titres à son catalogue. De *Catamaran Race Challenge* à *Coastal Cruising Simulator*, tous les types de voiliers sont abordés. Mais si les contraintes de la navigation sont respectées, l'indigence des graphismes est quant à elle exemplaire. *Sailing Master* de Starboard Software milite en faveur du minimalisme. Oui, le petit point noir que vous pouvez apercevoir dans une grande fenêtre blanche représente bien votre inestimable voilier! Seule alternative valable, *Sail Simulator* de Stentec BV. Mais jamais vous ne sentirez les embruns.

Le match commencera à 33 MHz précis.

La simulation sportive a deux aspects principaux. Certains logiciels, utilisant l'image de synthèse, cherchent à recréer au mieux les sensations des disciplines modélisées. *SuperSki Pro* de Microïds, jouant sur la 3D mappée parvient à un rendu assez crédible. Quand la piste défile, il n'est pas rare de voir lors d'un virage un joueur se pencher sur sa chaise pour accompagner le mouvement… Le propre de la simulation n'est-il pas de parvenir à nous leurrer?

Parmi les nombreux autres sports simulés sur console, les arts martiaux ont la part belle. Le summum du réalisme est peut-être atteint par *Virtua Fighter*, où la technique 3D temps réel a été utilisée pour rendre les personnages s'affrontant



Coastal Cruising Simulato

FRONT PAGE SPORTS
FOOTBALL PRO '95
HITS THE GRIDIRON
NFL's 2-point conversions and kickoffs from the 30 promise more aggressive play
Sports analysts foresee high-scoring action when the nation's best, *Football Pro '95*, takes the field. Computer Gaming World's Winner– Best Sports Simulation '93 and '94– now officially licensed by the NFL, kicks off with all the major rule changes. Included are the complete team rosters for all 28 NFL teams with all the 1994/95 NFLPA players and their stats. What's more, 3,000 stock plays (10,000 on CD) help you make the right call on over 2,500 play situations.
FULL ENGLISH VERSION




Victory Goal et Football Pro'95


SuperSki Pro et Virtua Fighter

sur le tatami. En découle une liberté totale de mouvement qui oblige le joueur à s'investir totalement. Dans la foulée, le football adopte les mêmes techniques sur la console Saturn de Sega. *Victory Goal* est le premier jeu de football en 3D. Trois angles sont disponibles pour visualiser la partie... Prenant!

Le football, américain cette fois, nous amène au deuxième aspect des simulations sportives. Avec des produits comme *Football Pro'95* de Sierra l'action est morcelée, décomposée. La simulation devient une affaire de gestion et le joystick superflu. Ce qui compte, c'est la bonne utilisation de facteurs tels la tactique ("45-9-6"), ou encore la fatigue des joueurs.

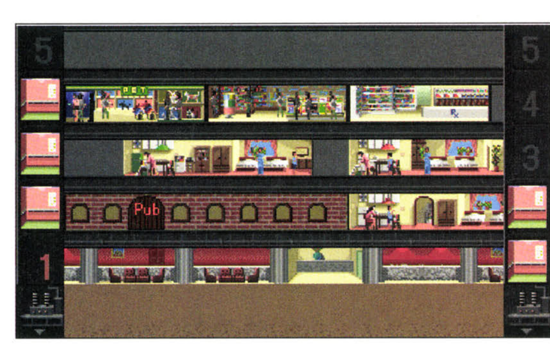
fonctionnalité, gain d'argent... Gérant les dépenses publiques, vous pourrez construire à loisir logements, centres commerciaux, lieux de loisir et autres casernes de pompiers. A vous de réussir à satisfaire les habitants afin que votre ville s'étende.

Sur le même thème, *SimCity 2000* ne fait qu'offrir de nouveaux éléments pour votre cité.

Les jeux de simulation économique sont légion. Vous deviendrez un magnat des chemins de fer avec *Railroad Tycoon*, le roi des transports en commun avec *Transport Tycoon* , Ministre de la Santé avec *SimHealth* , simple et heureux avec

également une influence décisive sur la viabilité de votre colonisation. Les entorses à la géographie ne dérangeant en rien votre ordinateur, vous pourrez tranquillement tenter votre chance sur une terre alternative, exempte de tout repère culturel.

La simulation est à son comble lorsqu'il s'agit de devenir le pizzaïolo le plus influent de la planète. Prêts bancaires, baux commerciaux, décoration personnalisée de votre paradis italien et recettes inédites de délices napolitains sont au rendez-vous avec *Pizza Tycoon* de Microprose. Le degré de réalisme et de complexité de la simulation est







SimTower

SimCity 2000 et Sim Farm

Phénomènes sociaux, actes de la vie courante ou bien même organismes biologiques sont émulés sur un simple Macintosh ou un PC.

Le monde appartient aux cols blancs

Les simulations économiques utilisent particulièrement ce type d'interactivité. Un but précis en tête (devenir un promoteur exemplaire, mettre au point un réseau routier performant...), vous devrez composer avec toutes les lois qui régissent l'univers dans lequel vous vous trouvez. Pionnier du genre et jeu culte, *SimCity* de Maxis est absolument incontournable. Maire d'une ville, vous fixez vous-même votre objectif: plaisir des habitants,

SimFarm... Le dernier venu, *SimTower*, vous initiera aux joies des gratte-ciels.

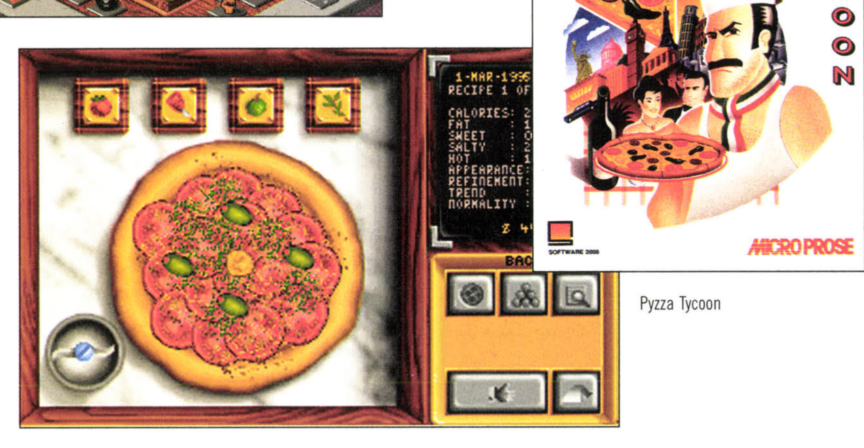
Avant *Colonization* de Sid Meier, le créateur du classique *Civilization*, l'aventure est historique. Vous allez revivre l'épopée de la découverte du Nouveau Monde. A vous de gérer correctement les ressources naturelles afin de rapidement vous suffire à vous-même. L'exploration et les rencontres avec les indiens auront

ébouriffant. L'humour du produit consiste justement à traiter de façon extrêmement pointue un tel sujet. La comptabilité est tenue scrupuleusement, la concurrence sauvage, la clientèle naturellement dure à séduire. C'est un vraie leçon de morale que nous livre Microprose: pour laisser un souvenir immuable dans le coeur des hommes en étant pizzaïolo, il y a du boulot.

Theme Park de Bullfrog vous met dans la peau d'un créateur de parc de loisirs. Pas d'erreur, il s'agit d'une simulation économique: le but n'est pas de réjouir les générations à venir, il faut amasser de l'argent. L'équation fondamentale des créateurs de parcs d'attractions est respectée: parc+enfants=pognon. C'est aussi simple que ça. Alors, afin qu'à peine l'envie d'une boisson vienne à l'esprit d'un visiteur, son voeu soit exaucé et ses poches vidées, il faut gérer au mieux l'emplacement des stands. Ne pas hésiter à saler les frites pour provoquer la soif... L'argent, c'est simple comme le bonheur d'un enfant. *Theme park* est proprement machiavélique, mais extrêmement distrayant.

S'arrêter en si bon chemin serait criminel. Après avoir arnaqué à loisir les populations virtuelles des contrées digitales, il ne reste plus qu'à contrôler entièrement leur destinée.

Genesia



Pyzza Tycoon

... la lumière sera.

Heureusement, des éditeurs sans vergogne ont prévu jusqu'à cette éventualité. Voici donc des simulateurs de... Création. Plus de problèmes bancaires, plus de débuts minables dans la vie. Ici, vous incarnez un Dieu.

SimLife vous initie aux joies de l'évolution. Vous guiderez l'évolution animale et assisterez à la naissance d'un écosystème issu de vos choix. Le travail d'un Dieu n'est malheureusement pas de tout repos. Si vous pouvez créer les souches à partir desquelles les races évolueront, vous ne contrôlez pas directement leur évolution. Il vous faudra agir sur l'environnement afin de forcer vos homuncules à muter et survivre, en bon darwinien qu'ils sont. Terrain de jeu et d'expérimentation hors pair pour un Dieu cet écosystème complet et complexe évoluera avec le temps entraînant parfois des catastrophes écologiques ou des mutations inattendues.

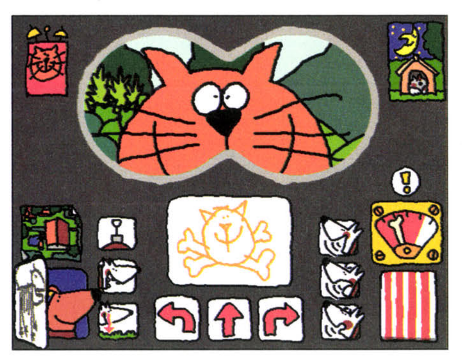
Les adeptes de Mars peuvent aussi trouver leur compte dans la simulation. Pour eux, *Populous* et sa séquelle *Populous II* conviendra parfaitement. Sur un monde plat, vous exercez vos pouvoirs divins, créant et défaisant à volonté des portions de terrain. Vous disposez de fidèles, qui ne rêvent que de prospérer afin de mieux vous adorer. Leur présence vous est utile car votre pouvoir dépend de leur nombre. Subsidiairement, un autre Dieu guide son propre peuple sur le même monde. Guidé habilement, votre peuple devra gravir rapidement les échelons de l'évolution. Il pourra alors éradiquer son ennemi impie et vous ouvrir la voie d'un nouveau monde.

Le principe est à peu près le même pour *Genesia* de Microïds Gestion: des ressources naturelles d'un territoire, recherches d'inventions et batailles rangées vous confèrent en un rien de temps une stature divine.

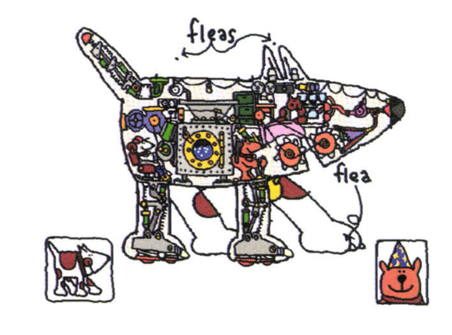
N'importe quoi

La simulation a sa déviance. Débridées, anticonformistes ou ultranormalisatrices, géniales ou simplement stupides, certaines modélisations n'entrent que dans une seule catégorie: la leur.

Au Japon, un simulateur d'éducation de jeunes filles a provoqué l'engouement du public l'année dernière. Trop de laxisme de la part des "parents" entraîne fugue sur fugue alors que la sévérité la rend dépressive. De nombreux pères se sont retrouvés pour échanger leurs angoisses et leurs craintes quant à l'avenir de leur pupille... Au Japon également, *Aquazone* a connu un succès retentissant. Ce simulateur d'aquarium reproduit à merveille l'univers apathique des poissons. Il ne vous reste plus qu'à placer l'écran de votre ordinateur sur la cheminée...



P.A.W.S.



Mais s'il est un simulateur absolu, hors de tout schéma classique, magique et novateur, il s'agit de *PAWS* (Voyager). Cette "machine-personnelle-à-frétiller-de-la-queue" est tout simplement un simulateur de chien. *PAWS* n'a pas d'autres prétentions que de vous laisser vous ballader, incarné en chien, dans un univers onirique coloré. Vous pourrez ainsi découvrir que la majeure partie de la vie d'un chien se passe à creuser des trous, humer les effluves émanant de déchets et se gratter. Purs moments de bonheur...

Les adversaires de la simulation vous diront que rien ne remplace l'expérience vécue... Parfait. Laissons-les aboyer à quatre pattes dans les rues.

>Pas de Peau



La beauté est intérieure, dit le Publicitaire.
On est qui on veut devant son clavier, dit la Technologie.
Gare à la contamination, dit le Médecin.
J'ai besoin de me préserver, dit la Star.
Mon ghetto est mon royaume, dit le Voyou.

Rentrez profond en vous-même, dit le Gourou. Souscrivez à une convention-obsèques dit Jean-Marie Proslier. Cette porte blindée vaut 7889 fr., dit le Télé-Achat. Voici mon numéro, appellez moi si on vous harcèle, dit l'Avocat. Vous êtes en plein dans la cible, dit le Marketing. Sortez couverts, dit la Télé. Reste la peau. Un créateur, l'anversois Walter Van Beirendonck, dans sa collection W&LT by Mustang (White and Lethal Trash), l'a recouverte pour mieux dire tout ce qui la cachait. Jean Baptiste Mondino a vu à travers.

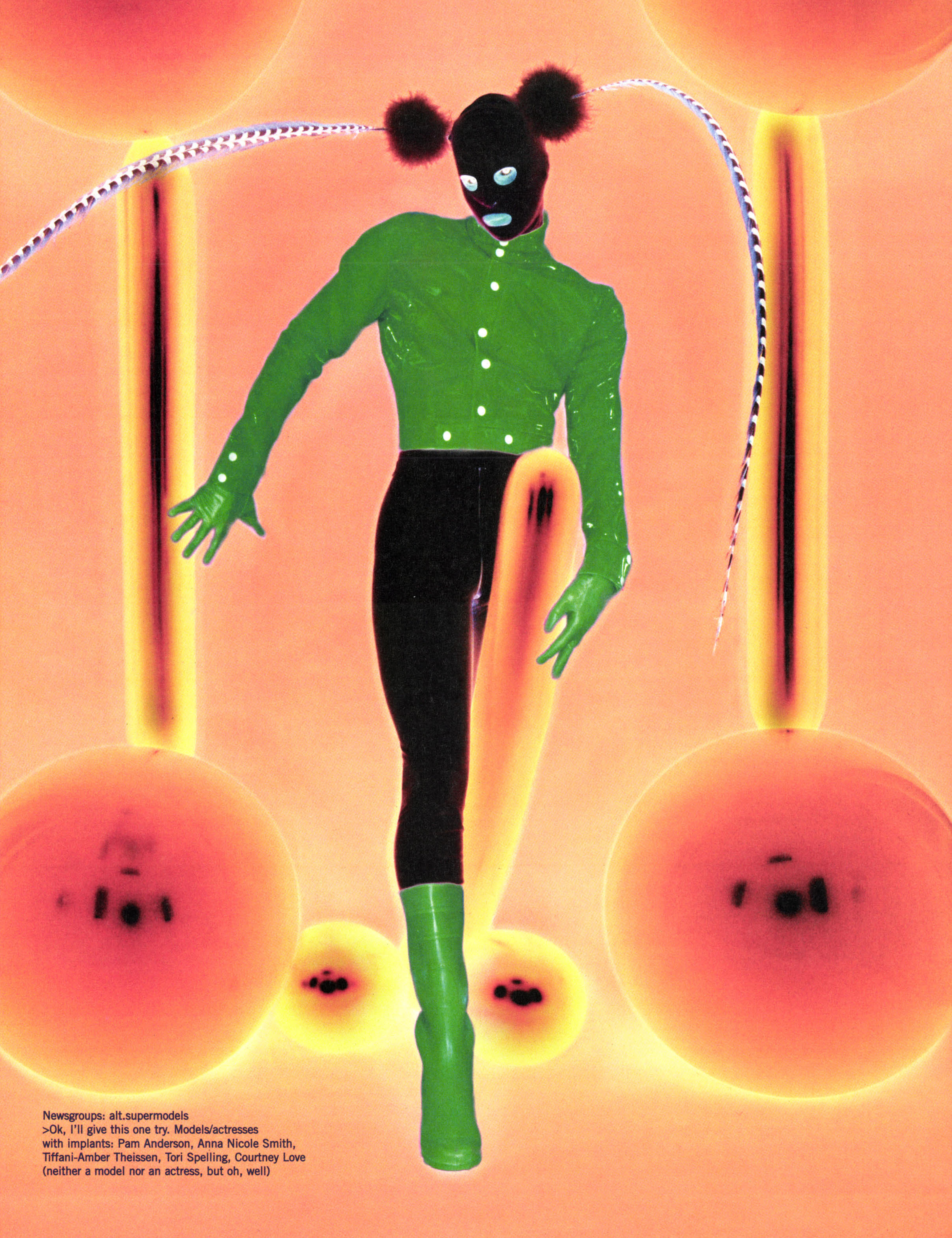
>No Skin

Photo: J.B Mondino. Assistant: Michel Andreo. Studio Daylight.
Stylisme: Kouki pout Totem. Retouche Paint Box: R.V pour Janvier T: 45 22 73 50
Mannequins: Frank chez Bananas, Saeendiy chez Bananas, Vladimir chez P.H.One, Marco chez MgM.


Newsgroups: alt.punk
>Punks don't own computers.
>Why can't a punk own a computer? You think everypunk live in a squat? Say you were right though, you don't have to own a computer to be online. Why can't you use ones that are set up in librarys or schools?



Newsgroups: alt.memetics
>I'm talking about a genotype which is relatively immune to memetic manipulation, adopting the memetic keys of a genotype that is susceptible to memetic manipulation — for the obvious purpose of memetic manipulation of the susceptible population.



Newsgroups: alt.supermodels
>Ok, I'll give this one try. Models/actresses with implants: Pam Anderson, Anna Nicole Smith, Tiffani-Amber Theissen, Tori Spelling, Courtney Love (neither a model nor an actress, but oh, well)



Newsgroups: alt.pagan
>When I practice Kata, I dedicate them to the Lady, and the mental sharpness I need for my study of kenpo has improved my meditation.
Granted, I worship a four-fold goddess rather than a three-fold one. Karate and my religion are two of the biggest things in my life, two of the things that define me the most.



Newsgroups: alt.gay
>Of course, the risk is much reduced if they wear a condom, and hence avoid pregnancy and disease. Maybe we could make it a law that everone must use a condom, sort of like the helmet law.

>Even if you could get something like that passed it would be impossible to enforce. Most people don't have sex where it can be easily monitored, they have it in privacy. How would they enforce it, create a condom police?



Newsgroups: alt.fashion
>Bodysuits are still in -most assuredly. Leggins and bodysuits are wonderful because they are so versatile. Always wear what you feel amazing in, don't pay so much attention to what is in style.

>Absolutely! I still wear bodysuits when the day is right for them. Your last sentence is the definitive word on a man's personal style!



Newsgroups: alt.cyberspace
>Why then do people do it? The appeal of masochism is in its effects on the mind. Masochism is a powerful means of escape — escape from everyday life, from problems and worries, from who you are most of the time. It allows you to live, to feel, to play and to enjoy in a way that is far removed from the rest of the life.

par Francis Mizio

L'immeuble câblé

Convivialité cyber dans une tour de 35 étages.

Hier soir, Christian a massacré à la tronçonneuse son voisin du 19ème étage. Celui du 2ème étage lui a échappé. Il essaie de le joindre, mais celui-ci est en ligne avec les Etats-Unis. Tant pis, il envoie un message au gardien de son immeuble pour l'inviter à prendre un pot.

>DANS UNE TOUR de trente-quatre étages du 13ème arrondissement de Paris, les occupants font bien plus que de se saluer du bout des lèvres dans l'escalier; ils s'entretuent à la tronçonneuse, à la mitrailleuse Gattling ou au poing américain. Accessoirement, entre deux tueries, ils échangent des nouvelles ou se confient leurs états d'âme. Comment est-ce possible? Grâce au mini-réseau que Christian NGuyen, un analyste programmeur de 28 ans, a monté dans sa tour. Avec quelques micros, pas mal de câble et *DOOM II*, il démontre que l'informatique peut créer une certaine convivialité dans un lieu où, aujourd'hui les gens auraient plutôt tendance à s'ignorer. Et puis, qui n'a jamais rêvé de descendre ses voisins?

"Deux mois après mon installation ici, je me suis dit que c'était bête de ne pas se parler



entre locataires. J'ai donc décidé de monter un réseau". Christian, qui travaille dans une boîte de développement informatique, est un dingue du clavier. Mais à la différence de bien des nerds —ces adolescents blafards qui mènent une existence schizophrénique devant leur écran—, notre passionné est un homme résolument ouvert à ses semblables. "Avant de nous lancer sur le Net, communiquons déjà avec nos voisins", déclare-t-il, convaincu. Il se dit alors que l'informatique va lui permettre de nouer des relations saines et ludiques avec les occupants de l'immeuble, tout en préservant l'intimité de chacun.

>CHRISTIAN BAT LE RAPPEL dans la tour et trouve 3 appartements, où les candidats enthousiastes sont déjà équipés de PC. Son travail lui permet de récupérer du matériel destiné à la casse et, moyennant 3500 fr. d'investissement —soit 157 mètres de câbles qu'il passe discrètement dans les gaines téléphoniques— il relie, sur son propre micro à l'aide d'un serveur BBS, les quatre "PC clients". Dans cette tour, le réseau va de chez le gardien au rez-de-chaussée, en passant par les 2ème, 19ème et le 29ème étage où habite Christian.

Première utilisation du réseau: les jeux. Dans l'immeuble, les parties de *Doom* et d'*Heretic* sont endiablées. Des messages se baladent également, identifiables par le login de chacun. Chris, Paul ou Alf communiquent ainsi en toute interactivité. "Cela a créé des relations bien différentes de ce que l'on peut vivre en général dans un immeuble", confie Christian, "de nombreux tabous relationnels sont tombés. Etats d'âme, nouvelles de la vie de l'immeuble ou échanges d'informations glanées à l'extérieur, on se refile tout. On voit les choses différemment. Je peux vous assurer que mon gardien d'immeuble ne ressemble pas du tout au stéréotype, que l'on s'en fait généralement".

L'extérieur, pour Christian, c'est l'extérieur de l'immeuble car au-delà de son *Tour-Net*, Christian et ses voisins peuvent communiquer avec la planète grâce au serveur BBS. Christian y a créé différents forums et plus de 200 branchés se présentent et se rencontrent dans ces lieux uniques: Musique (où Christian dépose des freewares et sharewares récupérés sur le Net et où ont lieu des échanges de créations musicales), Conférence (sous Unix), Délire ("agora" virtuelle), Social (Christian a créé une bibliothèque de lettres types, de formulaires et de répertoires d'infos), Confessions privées (états d'âmes), etc. Mais, Christian, qui se colle à son micro de 19H à 20H et de 22H30 à 24H, a aussi d'autres projets: la mise en place d'une caméra CCD passant par réseau pour réaliser des répondeurs visiophones dans la tour afin de développer et d'améliorer les communications, ainsi que l'installation d'un point *Internet* afin que l'immeuble ne paie que le tarif local (pour cela il a demandé à France Télécom la pose de huit lignes).

L'expérience de Christian est, on ne peut plus, enthousiasmante. "Tout le monde trouve ça super. Toutefois, je suis partagé: d'un côté j'ai envie d'en parler pour donner aux gens la possibilité de connaître cette expérience, de l'autre j'ai peur — à cause des virus toujours possibles — d'être envahi sur mon serveur. En plus, trop de publicité peut nuire à notre réseau douillet". C'est donc à force de persuasion que Christian a accepté de communiquer ses coordonnées cyber:
CNSTORM@WORLD-NET.SCT.FR.
et (1) 53 79 17 20 (pour le serveur BBS totalement gratos). Adressez-lui un bravo de notre part, il le mérite...<

"Laissez-moi un e.mail sur Storm!."





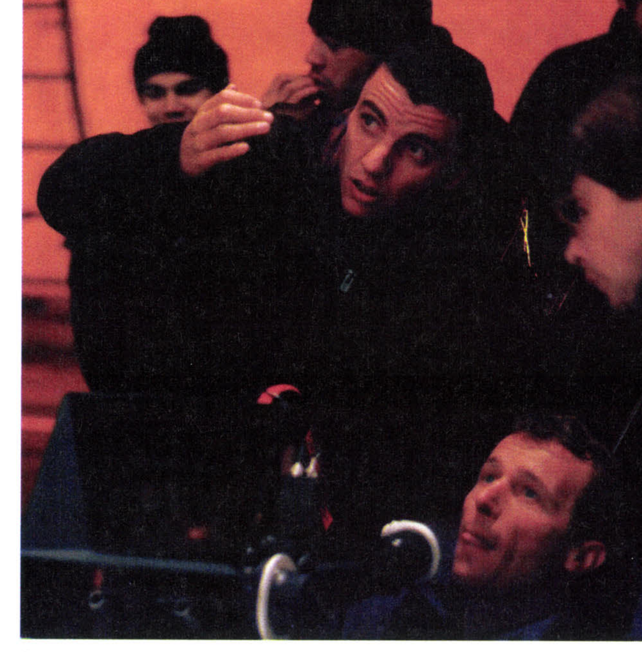
Photos: Yann Melet

"Cela a créé des relations bien différentes de ce que l'on peut vivre en général dans un immeuble – confie Christian – de nombreux tabous relationnels sont tombés."

Nouveaux métiers: cinéaste numérique

Seb Janiak

Il avait peur que le storyboard de son film ne retranscrive pas correctement son imaginaire visuel... Pour y remédier il a inventé le matte-painting photo numérique. Tout simplement. Pour lui, désormais, les cargos échoués peuvent joncher les toîts de Paris, et la 5ème avenue passer sous les voûtes de Notre-Dame...



Seb Janiak in full effect.

>TU TE DEFINIS comment? Tu es un réalisateur, un vidéaste, un créateur graphique?... >Je suis cinéaste et réalisateur, simplement. En photo, je fais du *matte-painting numérique*, ce que personne ne faisait encore en 1990 quand j'ai commencé. Avant j'étais graphiste *PaintBox* et photographe free-lance. Je faisais des génériques, des pubs, des effets spéciaux. Mais depuis très longtemps je voulais être réalisateur alors j'ai tout arrêté pour me consacrer à un premier long-métrage. Je tenais à visualiser le monde que je voulais montrer. Avec la *PaintBox*, j'ai tout de suite compris que je pouvais retoucher des photos. J'ai commencé à faire des samplings et à changer toutes les lumières, les perspectives, à mélanger plein d'images de façon invisible. Mon but c'est vraiment de tromper les gens. De faire comme un reportage... La fin du monde, Paris envahi par la jungle, baroque ou entièrement détruit... C'est un peu apocalyptique mais c'est comme ça que je vois l'avenir.

Lucas et Spielberg ont largement exploité le procédé du *matte painting*. Ils recréent des parties de décor autour du tournage réel. En France, on a un très bon *matte-painter*, Jean-Marie Vivesse, qui a fait tous les mattes pour le prochain film de Caro et Jeunet.

“Le numérique, c’est la même technique que le sampling en musique. Mais je ne pirate pas, je fais mes photos moi-même.”

Comme moi, il mélange des photos, de la peinture, mais en plus il ajoute des images de synthèse.
Au départ, j’ai fait une expo afin de me faire connaître. Ensuite, j’ai fait une pochette pour Nina Hagen puis son premier clip, puis les NTM, Jean-Louis Aubert, Sinclair... J’ai évité la filière classique: l’école, le court-métrage, l’assistanat, et enfin le long-métrage. Je déteste l’école, c’est une perte de temps. Pour mon premier clip, je n’avais jamais tourné de ma vie, jamais manipulé une caméra 35mm. La rencontre avec Bandits Production m’a énormément aidé. Bien entouré, j’ai tout de suite vu quelle était la bonne manière de travailler.

Qu’est-ce que le numérique t’as apporté? >Le numérique, c’est la même technique que le sampling en musique. Mais je ne pirate pas, je fais mes photos moi-même. J’ai fait deux fois le tour du monde pour découvrir des endroits pas possibles. Grâce à une bonne documentation, je sais que dans tel pays à tel endroit, il y a telle ruine. Quand je rentre à Paris, je sélectionne mes ektas et je les fais scanner; ça me permet de délirer. La souplesse d’utilisation est énorme: je peux agrandir, sélectionner un détail... en faisant toujours attention de respecter le grain entre chaque image. Au compte-fils tu ne verras pas le trucage.

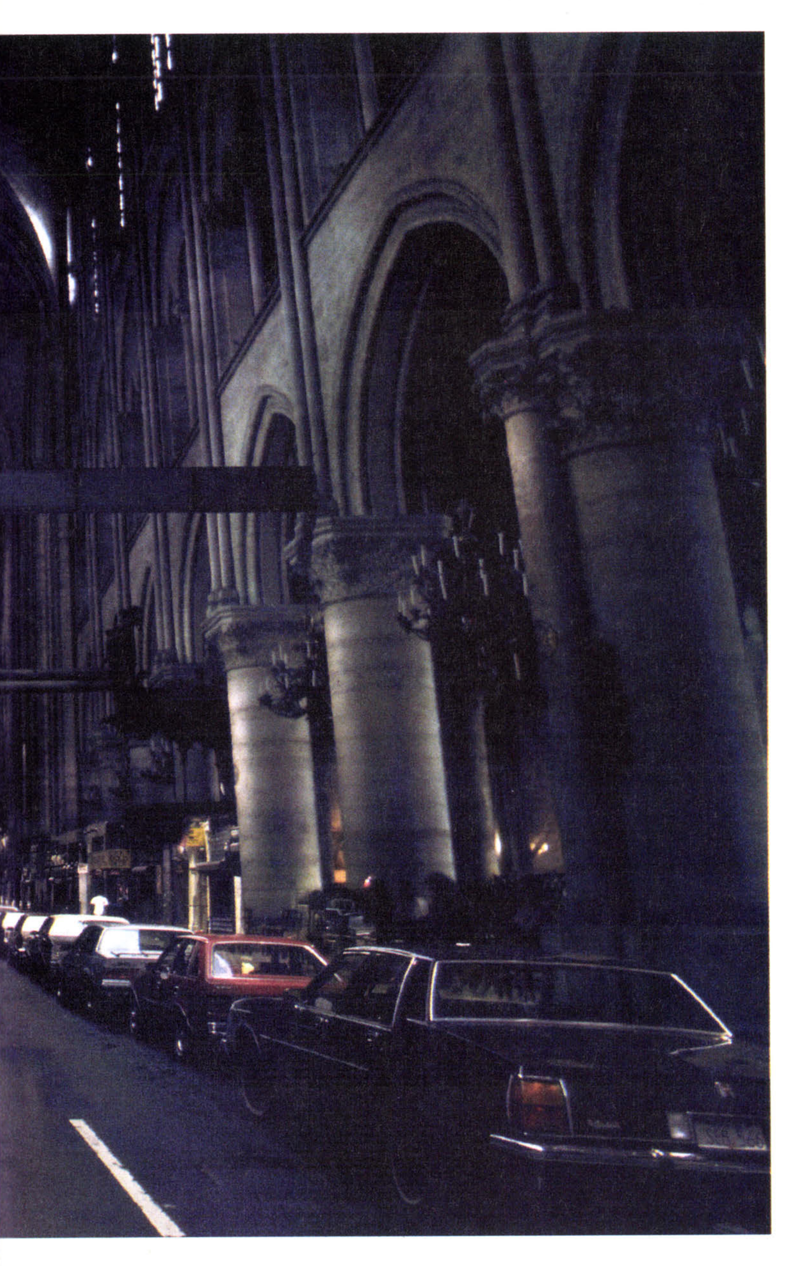
L’image animée pose plus de problèmes? >Oui. Pour un *matte-painting* photo, je passe à peu près une journée. Dès que je veux l’animer, mettre des gens qui marchent, de la fumée qui sort d’une bouche d’égout, un ciel, des ombres, des lumières qui bougent, ça prend quatre, cinq, six fois plus de temps...
Le matte animé est maintenant très bien maîtrisé. On peut en faire avec des mouvements de caméra internes! On recrée grossièrement les volumes du *matte* en synthèse, et après on plaque dessus les photos. Quand c’est bien fait, on peut bouger dedans où on veut. C’est génial, et maintenant ça se fait à une vitesse folle.

Tu as quel type de rapport avec la technologie? >Je suis très curieux. Je suis passionné par tout ce qui est scientifique, l’astronomie, les dernières découvertes... Je me tiens toujours au courant. J’ai toujours été intéressé par ce que la technologie peut apporter dans la création. Mais je ne me sers jamais de la PaintBox pour un effet gratuit. J’aime bien que ce soit très discret, subtil. Que les gens se posent des questions sans que ce soit trop manifeste.

Tu travailles en créant des paysages fictifs dans lesquels tu replonges des acteurs réels. Tu aimerais travailler avec des acteurs de synthèse? >Bien sûr. J’ai même des projets en cours qui vont dans ce sens, un projet de clone virtuel lancé il y a quatre ans. Le problème, c’est qu’aujourd’hui il n’y a personne dans le monde qui soit capable de reproduire un être parfait et de l’animer. Ici, à Los Angeles ou au Japon, des gens arrivent à approcher quatre ou cinq secondes de mouvements et d’attitudes assez réalistes, mais on est encore loin de la synthèse parfaite. Peut-être dans cinq ans... Mais même si on arrive à faire des clones totalement réalistes, il y aura toujours un problème artistique...
Heureusement qu’il y a James Cameron, Besson... Cameron s’intéresse à tout ce qui est récent, il est au courant de tout. Il développe la philosophie des effets spéciaux avant le tournage. C’est ce que j’aimerais aussi réussir à faire. Le *matte-painting* en photo n’existait pas, il y avait un manque et au lieu d’attendre je l’ai fait. Aujourd’hui, en cours d’écriture de mon film, j’ai déjà besoin d’effets qui n’existent pas, alors on va les créer. Et ça, c’est excitant: devancer la demande...

Quels sont tes projets actuellement? >Je suis en train de faire un film de trente minutes avec les NTM. Il y a trois clips et une histoire. On a essayé de faire un film original, bien ficelé. Le tournage vient de se terminer. Après, je retourne à Los Angeles finir d’écrire mon scénario.

Tu t’intéresses à Internet? >Bien sûr, mais je n’y connais rien; ça me plairait de pouvoir communiquer avec plein d’autres gens... Le concept est incroyable. Il n’y a pas de frontières, pas de racisme... Tout se casse la gueule autour de nous et on a l’impression qu’il y a une énergie du dernier effort qui ressort dans le monde entier, et qui va engendrer à la fois de la violence et des moments d’euphorie incroyable. Tout ça est lié à une angoisse de l’an 2000, qui n’est pas vraiment fondée. Sans compter qu’il y a peut-être eu maldonne sur le datage de l’an 0. On est peut-être déjà en 2004. L’an 2000 ça ne veut rien dire en réalité, c’est virtuel...<

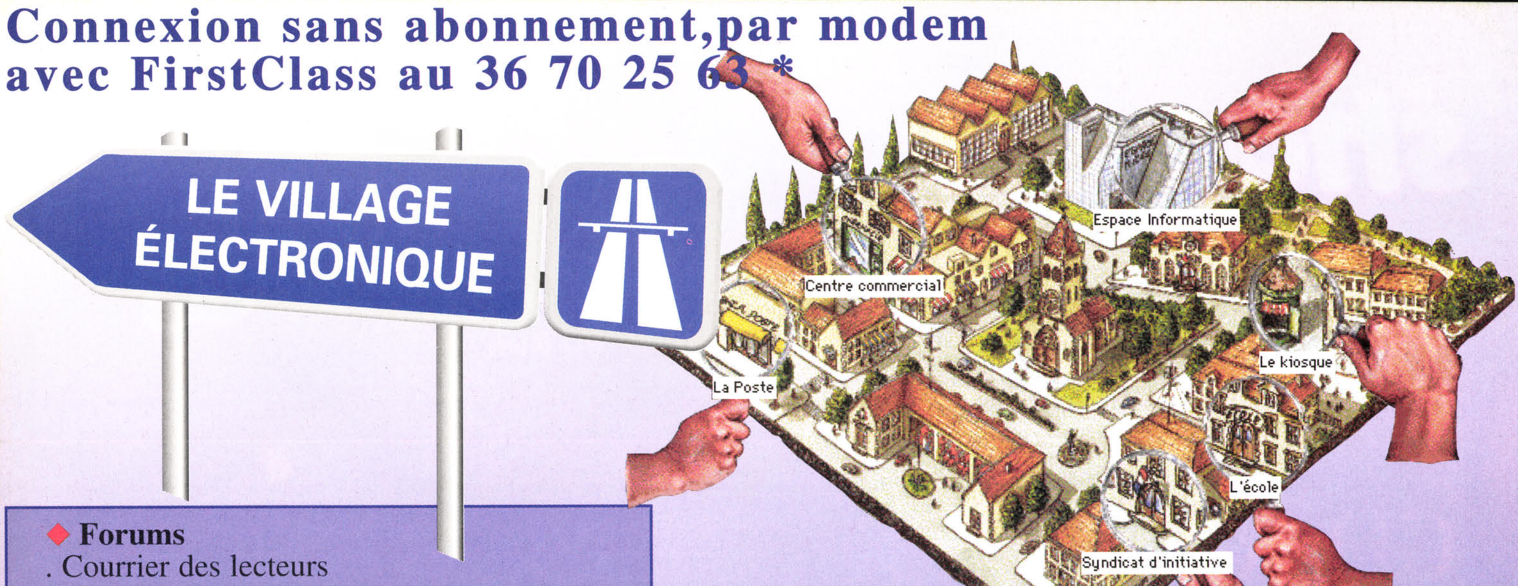


Matte- painting numérique.

1 Il s’agit de *La cité des enfants perdus* de Caro et Jeunet.

Vous pouvez retrouver le dernier clip des NTM réalisé par Seb Janiak sur le CD-Rom. Surveillez bien vos écrans pour ne pas rater la diffusion de la version intégrale, véritable film de vingt-cinq minutes comprenant trois clips.

Connexion sans abonnement,par modem avec FirstClass au 36 70 25 63 *



◆ **Forums**
. Courrier des lecteurs
. Newsgroups Internet
. Forums informatiques
. Forums divers thèmes
. Sport, cinéma, voyage, etc.

◆ **Téléchargement**
. Téléchargement de fichiers classés par themes et garanties sans virus (utilitaires, jeux, charmes, PowerMacintosh, etc).
. Nouveautés
Tous les jours, dans le village, de nouveau fichiers
. La collection
Une sélection des meilleurs Freewares et sharewares Français
.Téléchargement direct en provenance d'internet (FTPMail)
Tous les jours les fichiers des newsgroups comp.binaries et alt.binarie

◆ **eMail**
Courrier électronique
Accès eMail

Conditions d'accès

Abonnement 1
95 francs d'ouverture de compte + 25 francs par mois. Ce service comprend votre boîte aux lettres électronique, certains services de base, les sharewares du mois et l'accès aux boutiques du centre commercial. L'accès est limité à 20 minutes par jour, soit 2,50 francs de l'heure. Le paiement de 345 francs se fait en une fois pour l'année par chèque bancaire, postal ou par carte bleue.

Abonnement 2
95 francs d'ouverture de compte + 75 francs par mois Ce service comprend en plus l'accès aux anciens numéros d'Univers Mac, à tous les forums, informatiques ou non, à Internet et au dialogue en temps réel L'accès est limité à 30 minutes par jour, soit 5 francs de l'heure. Le premier paiement de 170 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 75 francs se fait par prélèvement automatique.

Abonnement 3
95 francs d'ouverture de compte + 250 francs par mois. Ce service comprend en plus tout le téléchargement. L'accès est limité à 50 minutes par jour, soit 10 francs de l'heure. Le premier paiement de 345 francs se fait par chèque bancaire, postal ou par carte bleue. Le paiement mensuel de 250 francs se fait par prélèvement automatique. Vous pouvez vous connecter aux différents services du Village électronique dès que votre compte est validé (48 heures après réception du paiement).
A vous de voir !!

Si vous ne souhaitez pas vous abonner, vous pourrez cependant continuer à vous connecter avec le 36 70 qui donne droit à tous les services. Pour des connexions peu fréquentes ce peut être la solution la moins onéreuse. Vous pouvez aussi mixer vos appels. Abonnement N°1 d'une part (la messagerie par exemple) et le 36 70 d'autre part quand vous voulez accéder à des services qui ne sont pas inclus dans l'abonnement de base.

Accès par le 36 70 25 63

Aucun frais d'inscription ni d'abonnements. Accès à tous les services disponibles pour l'instant ! Par la suite, certains services ne seront disponibles que sur abonnements spéciaux.

*Prix: 8,76 francs par accès et 2,19 francs la minute.

EXCLUSIF

ALISTEL 1.22 (Fat & 68.x)



AliStel fonctionne sur tout Macintosh équipés du système 7.0 ou ultérieur et Color QuickDraw.

La mémoire nécessaire au bon fonctionnement d'AliStel est directement liée au type de moniteur utilisé (nombre de couleurs ou niveaux de gris) et à la taille de l'émulation (standard ou grande).

NOUVEAU

LeVillage Electronique ouvre ces portes en Belgique

Pour accéder au Village Electronique via la Belgique, il suffit de composer, avec FirstClass, le **0900 10006**.
Pour toutes informations complémentaires,vous pouvez contacter le Bourgmestre au **375 86 26**, lui envoyer un fax au **375 51 32** ou bien lui envoyer un EMail à **bourgmestre@leserveur.com**

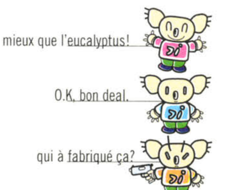
LE VILLAGE ÉLECTRONIQUE

le shop enchanté

"L'autre jour j'ai récupéré sur Internet des images assez éducatives..." H.K.

Chaque mois, notre ami marsupial teste et juge les nouveaux produits de l'interactivité.





CD-Rom

Meet Media Band

Nouvel eldorado des techniciens barbus, l'interactivité soulève des vocations. Avec le CD-Rom *Meet Media Band*, elle a trouvé sa copie parfaite, son exercice sans faute où la performance technique cache l'absence de goût ou de talent. Les six univers musicaux proposés regorgent d'une multitude d'icônes qui défilent à n'en plus finir, façon Pac-Man. Ils se veulent un alliage entre cyber et "entertainment", mais ne sont curieusement qu'une démonstration de force. On clique et un sample vient s'ajouter à une boîte à rythmes assommante. On reclique et un patchwork d'images s'anime. Les combinaisons sont multiples, les possibilités innombrables et pourtant l'ennuie gagne. Sans direction, sans intérêt, *Meet Media Band* se résume à sa phrase de présentation: "Bouge ta souris!"

Meet Media Band est édité par Canter Technology.





BD-Rom



Sélectionné par Libération, B.D-Rom s'annonce comme LA référence en matière de bandes dessinées. Le descriptif est alléchant. On y trouve: une banque de données sur toutes les BD de l'année 94, des interviews de Bilal et F'Murr, un fichier de bibliothèque contenant près de 3000 références (avec reproduction de la couverture, recherche par auteur, éditeur, thème...). Une fois ouvert, l'illusion persiste: la réalisation graphique est agréable, l'interactivité assez bien menée. Le problème, c'est l'utilité! Quel intérêt de s'y plonger une seconde fois? Quel intérêt de voir 3000 couvertures de B.D, d'annoter celles lues, celles à lire et celles qu'on ne lira jamais. Pourquoi un CR-Rom remplacerait-il une ballade dominicale chez Boulinier? Ce gadget sympathique n'est au fond qu'un vaste catalogue de promotion... à 340 fr.

BD-Rom est édité par Empreinte Digitale.



Jeux

Chaos Control

Les gens de chez Infogrames ne semblent pas croire à l'amitié entre les races de l'univers. A peine la sonde Pioneer 10 sera-t'elle interceptée par les Kesh Rhan en 2050, que ceux-ci décideront de venir squatter notre planète. *Chaos Control* vous propose d'incarner Jessica Darkhill, lieutenant de la flotte terrestre, chargée de repousser l'invasion d'outre-espace.

Toutes les séquences du jeu ont été calculées en images de synthèse. La liberté d'action est extrêmement réduite: vous n'êtes libre que de déplacer votre curseur pour tirer sur vos ennemis. Aucune interactivité pour ce qui est du déplacement de votre vaisseau. Vous êtes prisonnier de séquences filmées, dont le graphisme impressionnant n'arrive pas à faire oublier l'immuabilité.





La séquence d'introduction et les inter-séquences rappellent, quant à elles, l'esthétique balbutiante du manga...

Regrettons également la durée de vie limitée, *Chaos Control* pouvant se finir en une seule session de jeu de moins d'une heure...

A ne retenir que pour certaines scènes en 3D assez impressionnantes, dont une se déroulant dans un Manhattan modélisé.

Chaos Control, CD-I, Infogrames-Philips, 350 fr.

Lost Eden



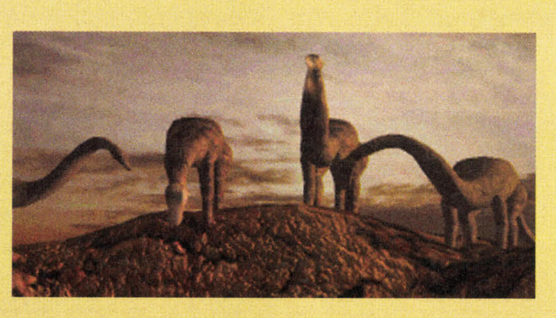
Les peintures rupestres de Lascaux sont des faux. Si l'on en croit Cryo, mastodontes intelligents et homo sapiens pacifiques et évolués peuplaient les campagnes du Pléistocène. Eve, Adam et son père (?) vivaient tranquillement, en harmonie avec la nature et des tribus de ptérodactyles bavards.

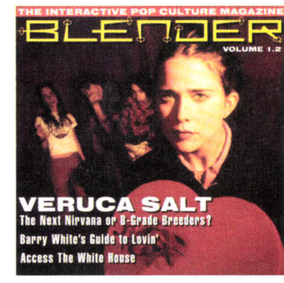
Cryo est allé semer la discorde dans cet univers idyllique pour les besoins scénaristiques d'un jeu... Une menace pour la civilisation humaine se dresse donc sous les traits de Moorkus Rex, un tyrannosaure belliqueux. Vous incarnerez Adam quelques heures pour ramener la paix au jardin d'Eden.

Jeu d'aventure assez classique et linéaire, *Lost Eden* vous baladera de tribu en tribu, dans lesquelles vous rencontrerez toutes sortes de créatures, certaines amicales, d'autres hostiles. L'intrigue étant simple, une dizaine d'heures de jeu sera suffisante pour mettre fin à votre périple.

L'attrait de *Lost Eden* réside dans son étonnante richesse visuelle. Toutes les scènes du jeu, tous les déplacements ont été calculés en 3D, travail titanesque qui a pris plus de trois années à l'équipe de Cryo. Les vallées du jardin d'Eden revivent enfin. N'en déplaise aux puristes de Lascaux.

Lost Eden, Cryo, CD-Rom PC, 486 4Mo minimum, 300 fr. environ.







Blender

Inutile de chercher dans les kiosques les nouveaux magazines dont tout le monde parle outre-Atlantique. Ils envahissent peu à peu les rayonnages des disquaires et des fournisseurs de logiciels. Pionniers barbares de l'ère cybertout, ils se lisent sur l'écran d'un ordinateur et non plus dans les toilettes: ce sont les magazines sur CD-Rom.
Destiné aux jeunes "trend-setters" (lanceurs de mode), le new-yorkais *Blender* a su retenir l'attention des médias traditionnels. Lancé en décembre dernier, il s'agit d'un magazine de "pop culture alternatif". *Blender*, le mixeur culturel, nommé à la suite de l'accessoire de cuisine, découpe l'actualité "pop alternative" en rubriques non moins culinaires: "Icebox" (bac à glace), "Fixtures" (ce qui est préparé pour être mangé), "Microwave" (four à micro-ondes) et autres gourmandises.
Il y a à boire et à manger dans le numéro deux de ce mixeur éclectique, qui propose entre autres de revivre Woodstock ou d'accéder par Internet à la Maison Blanche. L'interface et le concept même du magazine créent une lecture patchwork, hypertextuelle, inspirée du syndrome *Génération X* (le livre de Douglas Coupland), où, dans les marges du texte initial, s'ajoutait une série d'infos plus ou moins parasites.
Blender, magazine CD-Rom bimestriel, Macintosh, 19,95$ ou 49,95$ les 5 numéros.

Bee et Bop

La mélopée des puces remplacera, dans l'esprit de la nouvelle génération, la musique des sphères. Sony tente, en tout cas, de rendre l'ordinateur lyrique aux yeux des plus petits. Avec *Bee et Bop*, il offre un voyage musical initiatique auquel aucun enfant ne restera insensible.
Le son n'est que bruit sur la planète Barouf où vivent *Bee et Bop* en 2364. Leur robot gardien va les emmener en voyage sur les cinq planètes musicales. Le jeune utilisateur y découvrira les cinq bases de la musique que sont la mélodie, les danses et folklores, le rythme, les instruments, et l'origine des sons. Sur chaque planète, un jeu musical met l'enfant au défi tout en lui inculquant des notions élémentaires. Reproduire les rythmes joués par l'Homme Percussion, construire des instruments dans la machine magique de la planète Big Bang ou reconnaître la mélodie, qui ouvrira les portes du temple de Melodica, ne sont que trois des cinq activités d'éveil offertes.
L'univers graphique de *Bee et Bop* est idéalement adapté à la cible visé. Béatrice Thiriet, compositeur et conceptrice de ce CD-Rom irréprochable, réussit le pari d'apprendre aux enfants l'amour de la musique.
Bee et Bop, CD-Rom Mac/PC, Sony Electronic Publishing, environ 200 fr.







Panzer Dragoon

Arzach, personnage de bande dessinée créé par Moebius, fit son apparition dans les colonnes de Métal Hurlant en 1975. Toujours encapuchonné et juché sur un dragon, il revient aujourd'hui sur Saturn, la console high-tech de Sega. *Panzer Dragoon* est le mariage entre un simulateur de vol reptilien et un classique shoot them up ("tirez-sur-tout-ce-qui-bouge"). Après une incroyable introduction en images de synthèse, entièrement réalisée sur Silicon Graphics, vous enfourchez votre dragon et partez à la conquête des cieux. Le jeu lui-même est une combinaison d'images calculées en temps réel et précalculées. Grâce à cette technique, vous gardez une grande liberté de mouvement tout en suivant un parcours prédéterminé. La direction artistique a été confiée à Moebius lui-même. On comprend dès lors d'où vient la splendeur du graphisme et la qualité impressionnante de l'animation.
Panzer Dragoon représente à lui seul une bonne raison de se convertir aux consoles nouvelle génération.
Panzer Dragoon, Sega, Console Saturn, 600 fr. environ.

Dark Forces

Halte à *Doom*!
Révolutionnaire, le jeu d'Id Software a dès sa sortie imposé un nouveau standard. Malheureusement s'en est ensuivie une montagne d'ersatz. Pas un mois ne passe sans qu'un éditeur ne sorte *son* Doom. Lucas Arts vient donc de nous livrer *Dark Forces.*

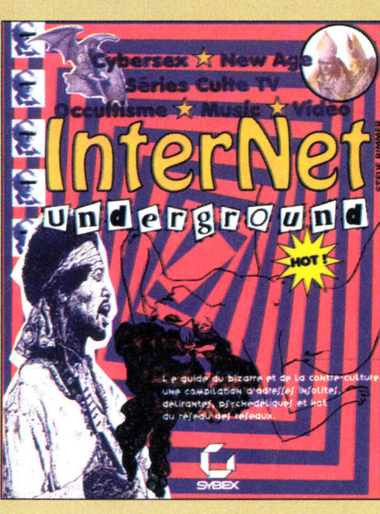


Mais vous pouvez vous rassurer, il ne s'agit pas d'une pâle copie. Techniquement, il n'a rien à envier de son modèle. Certaines innovations, comme la possibilité de sauter par exemple, sont même extrêmement agréables. Mais *Dark Forces* se démarque surtout grâce à son scénario. Toute l'action de ce jeu se déroule dans l'univers de la Guerre des Etoiles. Incarnant un soldat Rebelle, vous allez tenter de contrer l'Empire et son projet Dark Trooper. Disposant d'un armement à faire pâlir d'envie un régiment entier de Schwarzkopf, vous irez détruire des légions entières de Storm Trooper.
Un excellent moyen pour patienter avant la sortie en salle du prochain volet de *StarWar*.
Dark Forces, LucasArts, CD-PC, 386 DX minimum, 400 fr. environ.

Livres

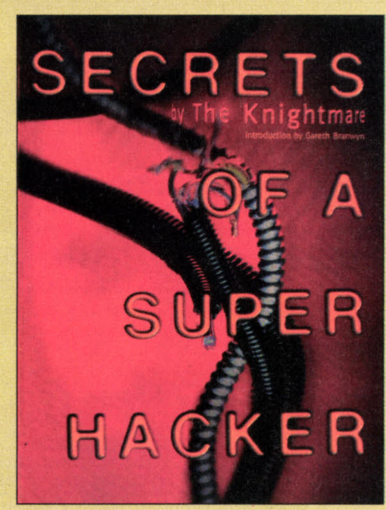
Internet Underground

La cour des miracles a survécu à travers les siècles. Les catacombes ont été désertées, les ordinateurs investis.



Internet accueille une jungle d'idées stupides, honteuses, cachées... des textes et des images qui ne demandent qu'à être connus.
Internet a ses méandres qu'*Internet Underground* veut vous faire découvrir. Fourmillant d'adresses insolites, il vous guidera à travers les pages Web incongrues, les newsgroups "corrects" et autres ressources psychédéliques. Les joueurs de luth y trouveront leur compte (email: lute-request@cs.darmouth.edu) tandis que les poètes irlandais (ftp://ftp.quartz.rutgers.edu /pub/humor/limericks) se régaleront.
La lecture d'*Internet Underground* doit s'entreprendre comme un voyage sur le Réseau, au gré du désir immédiat. Il ne s'agit pas d'un voyage jalonné mais d'une collection disparate de sites à tester sur l'instant. C'est une porte ouverte sur les aspects les plus réjouissants du Net.
Lisez-le, puis oubliez-le pour tenter l'expérience par vous-même. Vous trouverez très vite tout seul les accès vers ces univers décalés.
Internet Underground de Steve Rimmer, 300 pages, Ed. Sybex, 168 fr.







Secrets of a Super Hacker

En juillet dernier, des pirates informatiques ont transformé l'ordinateur d'un laboratoire d'armement nucléaire américain en banque publique d'images pornographiques... Nul besoin d'être un nerd, pour effectuer ce genre de plaisanterie: il existe des livres de recette du parfait hacking.
Comment et pourquoi devient-on un pirate? Comment embobiner une machine Unix pour lui faire croire que vous êtes l'opérateur système? Comment devenir ami avec un opérateur afin qu'il vous donne ses mots de passe? Comment rester libre après l'acte?
Knightmare, génie du piratage, donne tous ses trucs. Tous valables pour avoir été expérimentés...
Secrets of a Super Hacker est la meilleure source pour comprendre un monde particulièrement inquiétant et savoir s'en défendre.
Secrets of a Super Hacker par The Knightmare, 200 p. en anglais, Loompanics Unlimited, 200 fr. environ.

Matos

Tam-Tam

Tam-Tam, c'est la liberté. Et c'est aussi le nouveau messager de poche qui permet à tous et sans abonnement de recevoir de vrais messages écrits 24H/24. Avec lui, plus de contretemps ou de rendez-vous téléphoniques manqués; le *Tam-Tam* est le pacemaker des gens occupés. On l'utilisera pour se faciliter la vie, pour se tenir au courant (il reçoit les dépêches A.F.P.) ou pour épater la galerie. A déconseiller à ceux qui n'ont pas d'amis et à qui on ne téléphone jamais.
Prix de vente conseillé: 1290 fr. T.T.C. + mise en service 200 fr.T.T.C.
Disponible en FNAC/Paris-Ile de France et prochainement en grande surface.



Newton Message Pad 120

Comme une très, très belle jeune fille, le *Newton* est une petite chose capricieuse: c'est la relation passionnelle ou rien. On peut le dire tout de suite, l'objet est magnifique et crée l'envie partout où on l'emmène. Spontanément, il attire les regards et brise la glace. Chacun veut tout savoir de cette petite merveille: première surprise, le *Newton* est un instrument de sociabilité. Mais comme une diva, le *Newton* reste difficile à dompter. Même si le Message Pad 120 a une lisibilité grandement améliorée, une mémoire interne de 2Mo, il devient très capricieux pour la reconnaissance de l'écriture. Mais est-ce un vrai problème? Peut-être pas. Il suffit de double-cliquer avec le stylo pour voir apparaître un petit clavier en palette flottante. On peut aussi désactiver la reconnaissance d'écriture pour une prise de notes rapide sur le calepin. Une fois donc dépassé ce point noir, l'histoire d'amour peut commencer: des logiciels en shareware par centaines sont disponible sur Internet. Des calculatrices, des gestionnaires de fichiers, des jeux... même un simulateur du Tricorder de Star-Trek. Le système infrarouge pilote les chaînes Hi-Fi, permet d'échanger des fiches avec d'autres Newtons et l'agenda anticipe les désirs de l'utilisateur. Sur le marché des organiseurs, le Newton reste une classe à part, très en avance sur ses



concurrents. Reste à savoir si l'on est prêt à tenter l'aventure avec cette très, très belle jeune fille ou si l'on préfère rester dans une monotonie ramollissante. C'est une affaire de choix.
Newton Message Pad 120 d'Apple, 3555 fr.





Flux Magazine

Trash et impertinent, *Flux* ne parle pas la langue des plans marketing mais celle des kids américains, telle qu'ils la pratiquent dans la rue avec un humour crétin et une libido explosive. Action, comic's, bikini-girls et jeux vidéo, on retrouve l'univers de Beavis et Butthead et ça n'est pas si déplaisant. La rubrique "à ne surtout pas faire" donne des idées pour "hacker" au lycée, faire enrager les grands et casser les toilettes. De quoi grandir au fond de la classe, loin du miel cathodique d'AB productions.
Flux est édité par Harris Publications, Inc, 1115 Broadway, New York. $.4.50

L'homme symbiotique

Le futur sera une invasion de tuyaux clamait Terry Gilliam dans *Brazil*. Joël de Rosnay imagine, quant à lui, l'émergence d'un nouvel être: le "cybionte". Un macro-organisme planétaire né de la rencontre entre la cybernétique et la biologie, dans lequel nous nous épanouirons, nous les futurs "hommes symbiotiques"... Mais il faudra tout de même attendre le vingt-cinquième siècle pour pouvoir vérifier la sagacité de cette extrapolation. *L'homme symbiotique* de Joël de Rosnay est un essai sur les nouvelles origines de la vie. Ni science-fiction, ni réelle extrapolation, il s'agit d'une réflexion menée sur le mode de la "communication fractale". Il faut entendre par là que cet ouvrage se répète sans cesse, se prévalant de passer de l'essentiel au détail. Si l'utilisation de cette technique d'écriture n'était pas parvenue à vaincre l'ennui du lecteur, la réflexion elle-même s'en ferait fort. Car on ne peut s'empêcher de tiquer devant le messianisme de cet essai. Ce monde meilleur, dans lequel tous les éléments constituants de la société seront en osmose parfaite, semble bien improbable. Et les conseils humanistes de Joël de Rosnay pour y parvenir, superflus. Pour goûter du futur, allons plutôt revoir *Brazil*...
L'homme symbiotique de Joël de Rosnay, Ed. du Seuil, 350 pages, 130 fr.



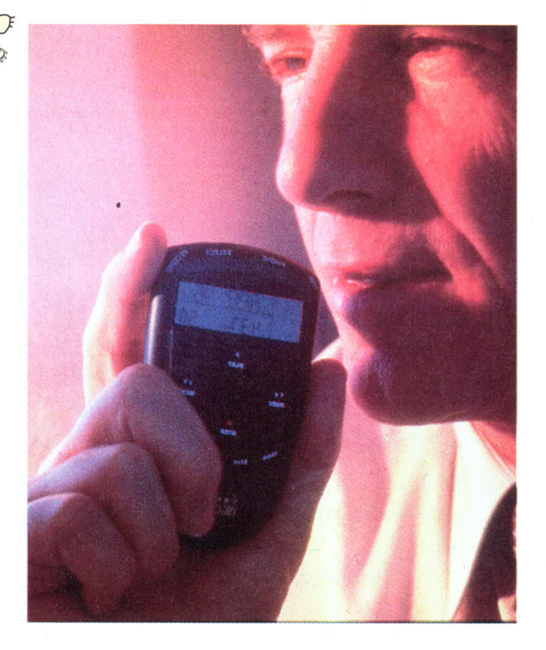
DC-40 de Kodak

L'appareil photo *DC-40 de Kodak* est entièrement numérique. Il permet de capturer 48 images sans compression et de les ajouter à tous documents créés sur ordinateur. Parfait pour une présentation multimédia, sa définition très moyenne (756 x 504 pixels) n'en fait pas pour autant un véritable concurrent de la photographie classique. A utiliser en attendant mieux.
Prix de vente conseillé: environ 6000 fr.



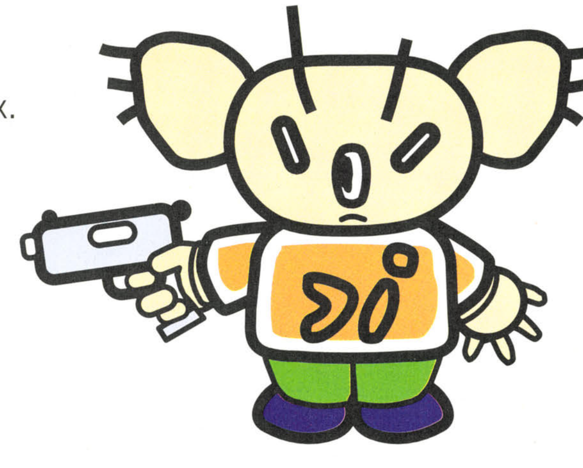
L'Organiseur Vocal

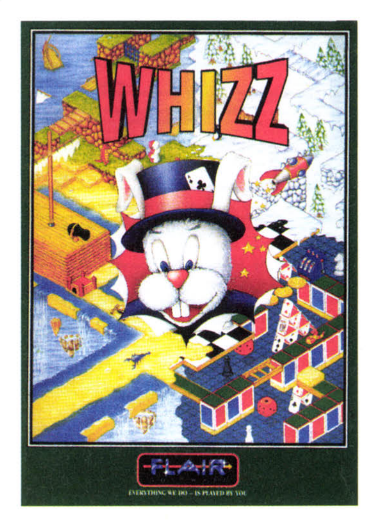
Plus petit qu'un paquet de cigarettes et plus léger qu'un beeper, *l'organiseur vocal* ne reconnaît qu'une voix: celle de son utilisateur. Avec une mémoire de 512K extensible à un méga-octet, il peut contenir jusqu'à 400 noms avec adresses, numéros de téléphone, digicodes, étages, etc., mais aussi les rendez-vous, les anniversaires, les messages personnels, les notes et tout ce qu'on ne doit surtout pas oublier. On l'interroge simplement en prononçant un nom, un jour ou un numéro et il restitue de la même voix l'intégrale des coordonnées souhaitées. Certains l'utiliseront d'une main en rasant les murs, d'autres préfèreront dîner en tête à tête avec. Une seule chose est sure: il ne dira jamais un mot de trop.
L'Organiseur vocal disponible chez Attitudes, 1490 fr.



fatal error

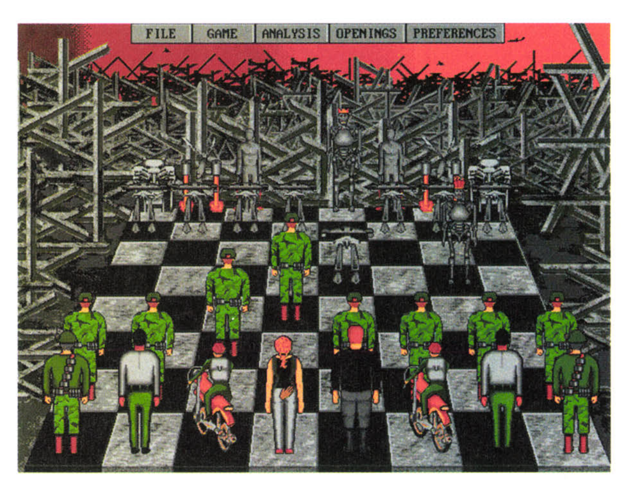
Grotesques. Honteux. Minables. L'essentiel des produits à éviter d'urgence!
Par Marius Canto.





Whizz

Effrayant de laideur, *Whizz* le lapin-magicien est édenté et parcourt les mers à la recherche de son monde préféré: Gamesville. Une fois le but atteint, le jeu s'arrête et le supplice aussi. Avec une réalisation laborieuse et des graphismes atroces, ce nouveau jeu sur CD-Rom est un prototype à archiver, pour être sûr qu'on ne refera plus jamais pareil. Comme tous les nouveaux supports, le CD-Rom n'échappe pas aux bidouilleurs de quartier, qui font du remplissage pour vendre une technologie. A utiliser comme Frisbee ou hachoir ménager!
Whizz est édité par Flair Software, sortie prochaine en France.



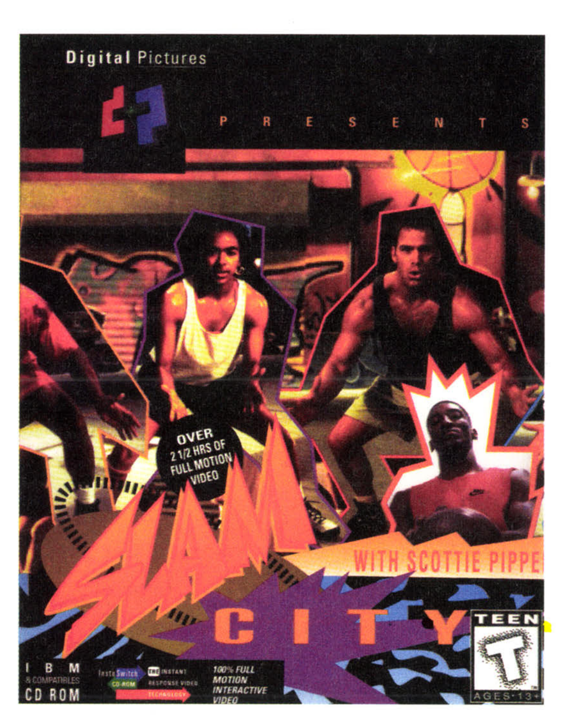
Terminator Chess Wars, Judgement Day

Pentium Chess Genius a défrayé la chronique lorsqu'en juin 1994 il a surclassé des Grands Maîtres internationaux. *Terminator Chess Wars* ne risque pas de faire autant parler de lui. Il n'en a de toute façon pas la prétention. Edité par Capstone, ce programme d'échecs PC vendu pour la modique somme de 290 francs ne brille pas par la finesse de son jeu Non, c'est son aspect qui est censé nous séduire: séquences cinématiques agrémentant la prise de toute pièce et look tout droit tiré du film *Terminator II* sont au rendez-vous. Heureusement, car la lenteur du programme pour calculer ses coups obligerait presque à le jeter immédiatement.
Mais pour le prix, quelques pigeons risquent fort de se laisser avoir. Et de connaître un réveil brutal. La "splendeur graphique" tant attendue se limite à des graphismes frustres en 16 couleurs. Les séquences cinématiques qui pourraient rattraper le tout sont malheureusement beaucoup trop courtes..., pour terminer ce voyage au bout de l'enfer un monstrueux bug finit d'achever *Terminator Chess Wars*: le mode 256 couleurs refuse absolument de fonctionner. Peut-être Capstone possède-t'il la seule carte vidéo allant avec le jeu? Nous, nous avons été incapables de la trouver...
Tout comme dans *Terminator*, le film, on peut volontiers croire en jouant à *Terminator Chess Wars* que la machine n'a qu'une seule envie: détruire l'humanité. Par l'ennui...
Terminator Chess Wars, Capstone (290 fr.)

Apple Djin

Le marché des années à venir se situe dans le domaine des communications. Apple l'a compris et a offert très rapidement à ses aficionados un outil de communication polyvalent et complet: l'*Apple Djin*. Minitel, Fax avec reconnaissance optique de caractères, répondeur/enregistreur, modem standard et gestionnaire de téléphonie, cette mini-console à brancher sur la prise téléphone du Macintosh a tout pour séduire. Mais initialement conçu pour faciliter les télécommunications, *Apple Djin* n'est autre qu'un casse-tête chinois. L'installation du logiciel pilote est complexe, l'utilisation un enfer, son ergonomie étant des plus frustres. La renommée d'Apple s'est faite sur la convivialité et l'inventivité de ses produits. *Apple Djin* ne doit donc pas être un produit Apple. Enfin, quand les logiciels ont été installés, ce qui est du domaine de l'aléatoire, les différentes versions semblent contenir des bugs différents. Impossible donc de déterminer précisément ce qui marchera et ce qui ne marchera pas.
Si vous faites partie des élus (ceux pour qui le logiciel ne pose pas de problème) vous devrez malgré tout composer avec une restriction permanente: le modem à 2400. Allez, souriez, c'est tout de même deux fois plus rapide que le Minitel...
Apple Djin à ne pas acheter pour 1780 fr. T.T.C.





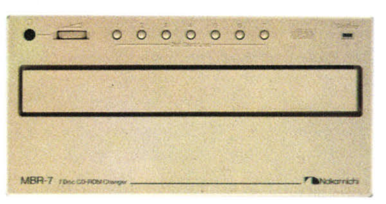
Nakamichi MBR-7

MBR-7 ou comment choir au rayon "les ratages de la techno" sans passer par la case "commercialisation". C'est en tout cas ce qu'on espère. L'histoire est simple. Voici un lecteur de CD-Rom tout beau et plein de promesses, qui permet de charger simultanément jusqu'à sept disques laser (audio, photo ou CD-Rom). Outil particulièrement utile pour ceux qui, par exemple, utilisent quotidiennement plusieurs encyclopédies. La machine est versatile à loisir. A l'impulsion d'un seul bouton le passage d'un disque à l'autre se déclenche. L'opération ne prend que deux secondes et demi. Bien entendu double vitesse, et le *MBR-7* de Nakamichi ne vaut que 3550 fr. Pourquoi s'en passer?

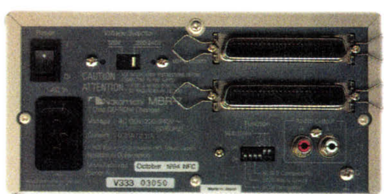
Peut-être parce qu'il ne marche pas. Oui, c'est une assez bonne raison. Sur Macintosh, les drivers fournis pour son installation refusent absolument de donner accès à un autre CD-Rom que le premier chargé... Heureusement, Nakamishi offre un support technique. Très utile pour s'entendre dire que "le driver ne marche pas - on est désolé - nous vous fournirons le bon driver quand il aura été mis au point."

Normalement, le prix était alléchant. Mais 3550 fr. pour un banal lecteur CD, ça fait bugger le porte-monnaie!

Lecteur de CD Nakamishi MBR-7, 3550 fr.



Façade et coulisses de la grosse machine qui ne sert à rien.



Slam City

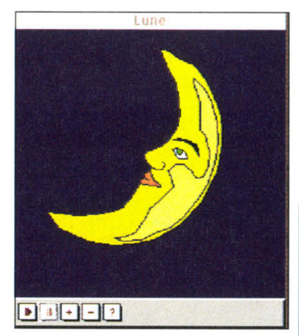
Totalement injouable et si peu interactif, *Slam City* se veut un jeu de basket de type un-contre-un. On ne peut marquer que sur un seul panier, avec un attaquant et un défenseur. On aimerait évoluer dans les scènes filmées et monter au panier comme un géant des Laker's. Mais malheureusement, il est quasiment impossible de diriger correctement le basketteur. Sans option "deux joueurs" et ne fonctionnant que sur Pentium PC, c'est le plus mal conçu des produits inutiles.

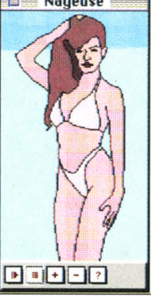
Slam City est édité par IBM, sortie prochaine en France.

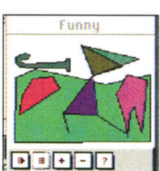
Toon's Création

Prétendu "simple" et de "qualité", *Toon's* est un logiciel de "création d'animations graphiques" doté d'un "éditeur sophistiqué de dessin vectoriel". Effectivement, de prime abord tout paraît simple: les icônes, les commandes, les outils. Mais pour dessiner, c'est le parcours du combattant! Impossible de tracer le moindre trait. Le couper-coller n'est jamais activé, les importations ne sont pas prévues. Les instructions sont incompréhensibles et les vingt pages du manuel d'utilisation n'aident pas davantage. Et en plus, un bruit de crapaud s'active à chaque clique. Très classe! En désespoir de cause on visionne les démonstrations. La lumière jaillit et la supercherie est à son comble. Un tacot sautille, une femme en maillot de bain se déhanche, une lune bascule... Les dessins sont médiocrissimes. L'intérêt est nul. Ce faisant, il faut savoir que "des cadeaux sont réservés aux parrains"!

Toon's Création est édité parJ.P.C. Editions, prix de vente conseillé :320 fr.









Voitures de rêve et de collection

Idéal suprême des conducteurs de BX, les voitures de collection n'en finissent plus de faire rêver. Mais avec le CD-Rom édité par Micro-application sur le sujet, le rêve risque fort de tourner court. Essentiellement constitué d'une vidéo amateur tournée lors d'un meeting par un cameraman pressé, *La plus belle collection de voitures au monde* n'est en fait qu'une présentation minable de véhicules lustrés et sans intérêt. La seule attraction véritable, une Morris MG TC, fait pâle figure, tant la réalisation est douteuse et l'interactivité pauvre. D'ailleurs parfaitement conscients de la médiocrité de leur produit, les éditeurs gardent leur humour et proposent de récupérer les images de voiture pour réaliser "de splendides cartes de voeux ou de très beau papier à en-tête". Ça vous a un de ces côtés retro...

La plus belle collection de voitures du monde, Micro Application (149 fr.)

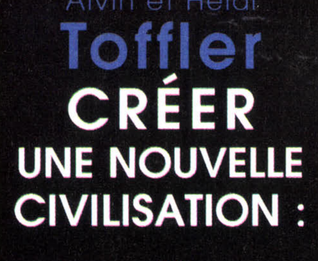
Il faut être voyant

>VOUS QUI POSSEDEZ UN ORDINATEUR, un modem, un sexe et de l'argent et qui n'êtes pas content, je ne vous adresse plus la parole. Comment osez-vous vous plaindre aujourd'hui, alors qu'on trouve toujours plus malheureux que soi et qu'Internet est là pour nous rappeler que notre planète est vraiment chic, que même si ça tremble, pète, tire et carambouille dans tous les coins, c'est avec le sourire qu'il faut agir. Mais, bon, finalement, avec ce genre de sentence, on va où comme ça?



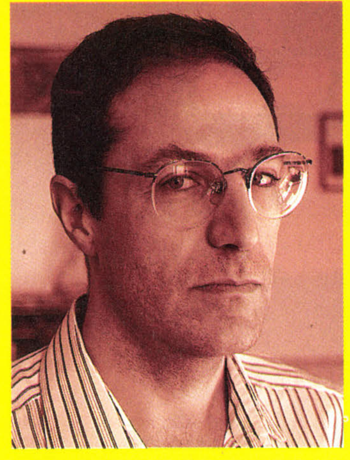
Toffler a un côté chocolat fondu

J'ai obtenu une partie de la réponse à l'angoissante question posée ci-dessus en consultant le dernier né des Toffler[1]. Alvin et Heidi, les futurologues bien connus appartiennent tous deux à la secte *The Progress & Freedom Foundation*, qui a permis de prévoir l'essor de l'ordinateur, la réunion des deux Allemagnes, la naissance de la démocratie électronique et... l'invention de l'apolitisme de droite. Les auteurs du *Choc du futur* livrent ici une synthèse aux avertissements suspects, reflets resucés de leurs études menées depuis 25 ans. Ils sont rassurants: la fin est proche (celle de notre préhistoire), l'ère informatique triomphe et les militaires aussi. Finalement, ils vous invitent à créer la grande chaîne de la transformation du monde. Leur fax est le 19-1-202-484-9326. Dites leur bien que vous êtes heureux. Moi pas.



Des bits et des hommes

Nicholas Negroponte[2] va déjà un peu plus loin: d'ailleurs, disons-le, on ne peut pas être totalement insensé lorsqu'on dirige au MIT le Medialab et qu'on signe la dernière page de *Wired*. L'homme, qui inventa le multimédia dès 1976, emploie des mots simples pour exprimer des concepts d'une ampleur et d'une urgence extrêmes. Lire ces histoires de bits (souvent mal traduites) c'est comprendre les enjeux du numérique ici et maintenant, même si tout cela nage dans le petit-lait rose. En effet, Negroponte ne parvient pas à nous faire oublier toute la misère du monde: comme quoi la quincaillerie high-tech, même assemblée à Taipeh ou à Mexico, transpire toujours un tantinet l'injustice.
Bits, bits et ratatam...


Pierre Levy

La parole du juste

Lire le livre de Pierre Lévy[3], c'est faire œuvre de charité, de résistance à la barbarie et d'ouverture d'esprit. A l'heure où ces lignes paraissent, le Premier Elu français n'aura certainement pas lu ce livre parce sinon il l'aurait cité pendant sa campagne, puis se serait tu définitivement. En effet, Pierre Lévy donne envie de dire sa prose, surtout quand il magnifie le cyberespace à l'aune des mutations actuelles et analyse en anthropologue la notion d'intelligence collective: "C'est une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences". Et il ajoute: "Le projet de l'intelligence collective suppose l'abandon des perspectives du pouvoir. Il veut ouvrir le vide central, le puits de clarté qui permet le jeu avec l'altérité (...)". Je voudrais aussi rendre hommage à son éditeur, qui fut le premier à voir en Gibson le neuromancien qu'il est aujourd'hui. Et Lévy termine ainsi (mais quelle merveille!): "Sur chaque circuit intégré, sur chaque puce électronique on voit et on ne sait pas lire le chiffre secret, l'emblème compliqué de l'intelligence collective, message irénique dispersé à tous les vents".

Résumons: Avec Toffler vous comprenez tous les mots mais vous devenez stérile, avec Negroponte, les mots restent accessibles mais l'effort de lecture n'est pas inversement proportionnel à l'amplitude des propos qui y sont développés. Avec Lévy, les mots sont compliqués, on aime ça parce que pour une fois c'est pas comme à la télévision.



Et si Rama paraissait...

Pour les fans d'Arthur C. Clarke, je signale la parution de l'ultime volet de la série des "Rama": *Rama révélé*[4]. Dans ce livre où se nouent d'extraordinaires relations entre l'Homme et l'Autre, on est pas très loin des réflexions de Pierre Lévy. Là, Nicole Desjardins, perdue dans la nef entre octopodes et myrmichats, possède la couleur des jours heureux, celle qui culmine avec les espaces infinis et donne aux yeux l'ultime lumière.
Mmmh !!!!<
Klaus François

1 *Créer une nouvelle civilisation, la politique de la troisième vague* de Alvin et Heidi Toffler - Fayard (89 fr.)
2 *L'homme numérique (Being digital)* de Nicholas Negroponte - Robert Laffont (119 fr.)
3 *L'intelligence collective, pour une anthropologie du cyberespace* - La Découverte col° Science et Société (150 fr.)
4 *Rama révélé* de Arthur C. Clarke - J'ai Lu n°3850 (45 fr.)

Free Info Service

Retrouvez chaque mois dans ces pages le matériel, les livres, les adresses... toutes les références des produits cités dans *>Interactif.*

>Adresses réseaux

L'immeuble câblé de Christian:
CNSTORM @ WORLD-NET. SCT. FR.
et (1) 53 79 17 20 (pour le serveur BBS totalement gratos)
Super Models:
http://www.ai.mit.edu/people/spraxlO/R/SuperModels.html.
Anna Nicole Smith:
http://www.df.lth. se/ micke/annaworship
L'Eglise de Scientologie:
alt.religion.scientology
Vanessa Paradis
http://www.ludd.luth.se/joshua/vphome.html
Eric Cantona:
alt.fan.eric-cantona
The Jazz Photography of Ray Avery:
http://bookwe b.cwis.edu/8042/Jazz/ jazz.html
Les joueurs de luth:
e-mail:lute-request@cs.darmouth.edu
Les poètes irlandais:
ftp://ftp.quartz.rutgers.edu/pub/humor/limericks
Lumière Vidéo:
http://www.futurenet.co.uk/netmag/hammer/
ou par Tel: (0171) 439 2200
Lionel Jospin:
http://www.calvacom.fr/elections/jospin/
Fashion Industry Network:
http://www.triple.com/fashion-net/.G.A.
Hammer:
http://WWW.futurenet.co.uk/netmag/hammer/
Le rerouteur anonyme:
anon.penet.fi
Subcomandante Marcos:
pueblo@laneta.apc.org
Lucidity Institute de standford:
Lucidity@netcom.com
Fractal:
http://acacia.ems.fr:8080/home/massimin/quat/quat.ang.html
Vern's SIRDS Gallery (Stéréogramme):
http://www.gnn.com/gnn/wie/visart.21.html
L'adresse de Vibroland:
http://www.platina.fr/~relig/vibro.html
e-mail de Jan Jkounen:
jkounen@imagine.frcompuserve:100451,56
Internet Phone:
http://www.vocaltec.com
Maven:
http://tampico.cso.uiuc.edu/~scouten/sw/maven.html
Le Village Electronique:
http://www.village.leserveur.com

>Livres

Créer une nouvelle civilisation, la politique de la troisième vague de Alvin et Heidi Toffler-Fayard (89 fr.)
L'homme numérique (Being digital) de Nicholas Negroponte-Robert Laffont (119 fr.)
L'intelligence collective, pour une anthropologie du cyberespace
La Découverte col° Science et Société (150 fr.)
Rama révélé de Arthur C. Clarke
J'ai Lu n°3850 (45 fr.)
Flux Magazine, édité par Harris Publications, Inc, 1115 Broadway New York, $4.50.
L'homme symbiotique de Joël de Rosnay
Seuil (130 fr.)
Secrets of a Super Hacker par
The Knightmare
Loompanics Unlimited (200 fr.)
Tel: (19-1) 206 385 2230
Internet Underground de Steve Rimmer
Sybex (168 fr.)
>Sur le rêve lucide...
Les rêves et les moyens de les diriger: observations pratiques de Hervey de Saint Denis, (1867), réédition dans sa version originale en cours aux éditions ONIROS. Le volume 2 est prévu pour la rentrée.
Le Rêve Lucide de Steven La Berge, édition originale de 1985 ("Acid Dreaming"), traduit en 1991 chez ONIROS.

La Créativité Onirique
de Patricia L. Garfield, Ed° De la Table Ronde, 1983.
>Sur le fractal...
Images du virtuel de Jean François Colonna, Addison-Wesley, 1994.
Création infographique: les enjeux informatiques du visuel de Françoise Holtz-Bonneau,
Addison-Wesley, 1995.

>CD-Rom

The Software Toolworks,
CD-Rom, PC, (400 fr.)
Aux origines de l'Homme, CD-Rom, édité par Microfolie's et développé par Cryo, (399 fr.)
Blender, magazine CD-Rom bimestriel, Macintosh, 19,95$ ou 49,95$ les 5 numéros. 25 West 39th Street,
Suite 1103,
New York, NY 10018
Tel: (19-1) 212 302 2626.
Fax: (19-1) 212 302 2635
email: blendme@echonyc.com
ou blender@sonicnet.com
Informations internationales:
American Software&Hardware
Tel: (19-1) 217 384 2050
Fax: (19-1) 217 384 0849
Bee et Bop, CD-Rom Mac/PC, Sony Electronic Publishing, environ 200 fr.
Panzer Dragoon, Sega, Console Saturn, 600 fr. environ.
Chaos Control, CD-I, Infogrames-Philips, 350 fr.
Lost Eden, Cryo, CD-Rom PC, 486 4Mo minimum, 300 fr. environ.
CD-Rom de La Redoute, Tel: 20 69 84 84 ou 3615 Redoute-rubrique CAT.
Flight Simulator, Colorado Technologies, PC, (345 fr.)
Catamaran Race Challenge, Posey Yacht Design ($54.85)
Coastal Cruising Simulator, Posey Yacht design ($54.95)
Sailing Master, Starboard Sofware ($59.95)
Sail Simulator, Stentec BV ($99.95)
SuperSki Pro, Microïds, PC, (199 fr.)
Virtua Fighter, Sega (450 fr.)
Victory Goal, (490 fr.)
Football Pro'95, Sierra (200 fr.)
SimCity et SimCity 2000, Interplay Productions, PC, (400 fr.)
Railroad Tycoon, Ubi Soft, PC (349 fr.)
Transport Tycoon, Ubi Soft (325 fr.)
Civilization, Microprose (329 fr.)
Colonization, Microprose (329 fr.)
Theme Park, Bullfrog (350 fr.)
Aquazone, Amakumo Software, Mac (360 fr.)
Paws, Voyager, (400 fr.)
Dark Forces, LucasArts, CD-PC (400 fr.)
BD-Rom, Digital, CD-Rom (340 fr.)

>Matériel

L'organiseur vocal disponible chez Attitudes, 1490 fr.
Appareil photo DC-40 de Koodak, prix de vente conseillé: environ 6000 fr.
La ceinture ReliefBand anti-nausées chez Maven Labs of Citrus Heights, Californie, Tel: 19/1916 67 361 45.
Panther 5000, conçu par Tandberg Data, 11 090 fr.
Whiz-Bang Bike chez Whizzer Motorbike Co, 15671 Commerce Ln., Huntington Beach, CA 92649, Tel: 19/(714) 893-7674.
Specialized Bicycle Components, 15130 Concord Circle, Morgan Hill, CA 95037, Tel: 19/(408) 779-6229.
>Où trouver des stroboscopes...
Scenilux: 9, Rue Henri Regnault 75014 Paris. Tel: 45 40 48 65
Ambiance Lumières: 65, quai Blanqui 94000 Altforville. Tel: 43 68 45 22
Midri: 75, boulevard Courcelles 75008 Paris. Tel: 47 66 23 72
Helium 7:
9, rue Emile Level 75017 Paris.
Tel: 42 63 97 97
A2 Diffusion:
12, rue de l'Est 92 Boulogne.
Tel: 40 71 88 44
(location de 140 fr. à 400 fr.)
Maison hifi&vidéo:
11, rue du Débarcadaire 75017 Paris.
Tel: 45 74 11 11
Audio Video Lights Services:
2 bd Morland 75004 Paris.
Tel: 42 72 06 44
>Mandalas Tibétains...
Boutique Tibétaine:
4, rue Burque, 18ème.
Tel 42 59 14 86
Lumière du Tibet Artisanat:
43, rue Lepic, 18ème. Tel: 46 06 61 21
Potala Boutique du Tibet: 1, rue Greffulhe, 8ème. Tel: 42 66 55 58.
>Brain Machines
Zygon: 18368 Redmond Way, Redmond, WA 98052.1-800-925-3263. $600.
Mastermind DLS: de Synetic Systems, $199.
Esprit ESP-I: de Synetic Systems, $129.
Compaq Presario 524 CDS:
Tel Compaq France: 69 86 34 00
(13 490 fr. T.T.C.)
Gateway 2000 P5-60 Family PC:
Tel Text 100 France: 46 04 90 70 (15 400 fr. T.T.C.)
Performa 630CDV:
Tel Apple France: 69 86 34 00,
(15 990 fr. T.T.C.)
>Pour les logiciels de fractal et stéréogrammes:
cf. tous les renseignements sur notre CD-Rom.

>Bonnes adresses

L'observatoire de la Télévision:
22 rue de l'Arcade 75008 Paris.
Tel: 42 66 13 89.
Fax: 40 07 04 61.
Galerie Nouvelles Images:
6 rue Dante 75005 Paris.
Sony IMAX Théâtre: Tel: 1 (212) 336 5000/Fax: 1 (212) 336 5013.

>POUR L'ESPIONNAGE DE POCHE:
Sécurité et Technologie:
2 rue Blaise Desgoffe 75006 Paris.
Tel: 42 22 70 85.
Quark Research Group:
Tel: 19/1 212 889 18 09.

>SIMULATEURS DE VOL
Centre Sega: 5 bd des Italiens 75009 Paris Tel: 42 44 19 19, 30 fr. le tour.
Eurodisney: on y trouve, par exemple, le simulateur de vol de *La guerre des étoiles*: Star Tour.
150 fr. l'entrée

>Recherche de talents

Vous développez sur Director comme un demi-Dieu? Envoyez vos démos à la rédaction:
>Interactif - Recherche Director
5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

miniteler Sur Minitel, les voyants ont la vue qui baisse. Les esprits s'agitent et la crédulité rapporte. Marchands de rêves.



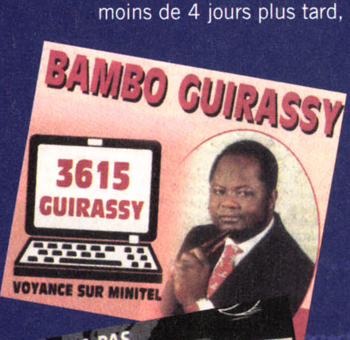
>L'AVENIR EST UN LIEU COMMODE pour y mettre les songes. Et la voyance se charge de les habiller. Opportunistes, illuminés, médiums de la carte bleue, tous un jour ont troqué leur boule de cristal contre un serveur 36-15. Plus commercial, plus sûr, (on peut y prédire n'importe quoi sans risque) l'écran bleu des Télécoms ratisse large. On y rencontre l'Afrique ou la France profonde, l'association d'aliénés ou de malfaiteurs, avec à chaque fin de parcours le sentiment étrange du vide astral. Connexion.

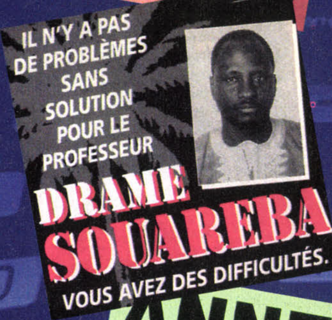
>BAMBO GUIRASSY est un chic type. Moue songeuse et lunettes d'universitaire, il est l'héritier cravaté d'une longue dynastie spirituelle africaine. Sur son serveur, le *36-15 Guirassy*, on en apprend long sur ses spécialités: le retour d'affection et les désenvoûtements désespérés. Saint homme, il n'oublie pas d'évoquer son grand-père, marabout en tunique de la Guinée Conakry. Il évoque ses prédictions célèbres comme la dévaluation du franc CFA ou les grands problèmes du continent noir... mais pour entrevoir mon avenir, un seul numéro lui suffit: celui de ma carte bleue. Tarif: 280 fr.

Le 36-15 Reba est le serveur du Professeur Drame Souareba, lui aussi héritier de droit spirituel. Pour affronter la concurrence, Professeur Drame met les bouchées doubles: retour rapide de l'être aimé, amour durable, chance aux jeux, traitement de l'impuissance et même "stimulation de l'intelligence". Il n'a rien à envier à Bambo puisque de nombreux hommes d'affaires et "d'imminentes personnalités" le consultent (dixit Professeur Drame) d'ailleurs son tarif, lui, a tout d' imminent: 300 fr. et carte bleue souhaitée.

Dans l'exploitation de la crédulité, *Anne Destein* a du talent à revendre. Certes, la vieille dame permanentée est consultée par des personnalités du monde entier. Mais elle ne recule devant aucune stratégie marketing pour toucher le quidam égaré et ses petites économies. A peine arrivé sur le 36-15 Destein, j'ai droit à un interrogatoire approfondi. Coordonnées, date de naissance, etc. Pour apprendre au final qu'aucune voyance en direct ne sera possible par Minitel mais qu'une VOYANCE GRATUITE me sera adressée chez moi, après étude... En effet, moins de 4 jours plus tard, je reçois l'incroyable laïus d'Anne Destein, qui me met en garde contre "l'envoûtement pesant sur ma personne". Bien sûr rien de grave, signale le triple feuillet, mais quand même... Il serait absolument urgent de me faire contre-envoûter.

Déblocage occulte, étude numérologique, bla-bla d'usage; le tout pour 1500 fr. Facilités de paiement, 4 fois sans frais, convivialité; pas de problème, Anne Destein est une amie!





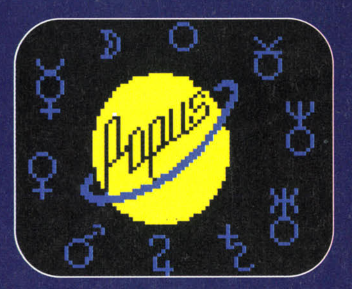
ANNE DESTEIN

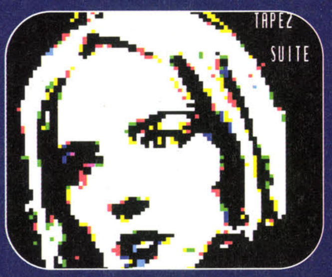
>LE *36-15 PSY CLUB* a les dents longues. Après l'interminable saisie karmique d'usage (Date de naissance+ Nom+Pseudo), j'attends la réponse de la voyante Sultane, qui tarde. Pour patienter, je consulte les autres rubriques de... crédit immobilier et crédit à la consommation! La voyance, c'est sûr, a des arguments commerciaux.

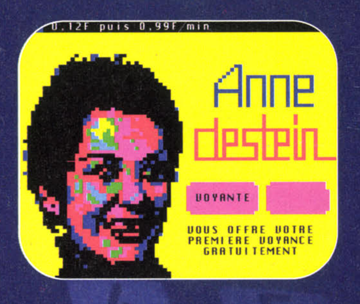
Le *36-15 Papus* est tonique. Stylé jeune et sans complexe, il accueille le chaland par un discours de mise en forme du type "Laissez parler votre esprit mais aussi votre coeur". Il propose une voyance en direct et garantit une réponse sous trois minutes. En attendant, je m'initie au magnétisme.

Le *36-15 Damian* joue la carte promotionnelle. On y gagne un walkman et une étude personnalisée sur papier parchemin. Quant à Madame Judith sur le *36-15 Han*, elle ne laisse pas indifférent avec sa consultation spéciale: "Etes-vous sado ou maso?"









Sur le *36-15 Calypso*, Dany de Chagalle délivre une voyance "pure et spontanée". Muse et médium, elle assure également une "protection des peintres et des poètes".

Le *36-15 Tarah* n'a aucun intérêt à part ses biographies de Sharon Stone ou de Patrick Bruel. Et le *36-15 Taïs* m'englue dans ses visuels à la crètoise, façon menu Pita.

Enfin, le *36-15 Marc de Café* n'existe pas mais un bon expresso sur une terrasse ensoleillée devrait faire l'affaire...<


Alice.


RARE


J&B
BY APPOINTMENT TO HER MAJESTY THE QUEEN
WINE MERCHANTS JUSTERINI & BROOKS LTD
61 ST. JAMES'S STREET, LONDON, ENGLAND
RARE
A BLEND OF THE PUREST
OLD SCOTCH WHISKIES
J&B
JUSTERINI & BROOKS
St. James's Street, London S.W.1
KING GEORGE III
KING GEORGE IV
KING WILLIAM IV
QUEEN VICTORIA
KING EDWARD
KING GEORGE
KING GEORGE
AND TO HIS LATE ROYAL HIGHNESS
THE PRINCE OF WALES (1921-1936)
PRODUIT D'ECOSSE
IMPORTE PAR
SOVEDI-FRANCE, 36 RUE DE PICPUS, 75012 PARIS
70 cl e
40% Vol.



SPECIAL AN 2000

L'EDITO "2000"



M A R C MANŒUVRE écrit des éditoriaux pour la presse depuis vingt cinq ans. Il sait de quoi il parle!

Dans cinq ans, BINGO! Dans cinq ans tout va changer; nous serons dans le troisième millénaire et le deuxième sera fini. RIEN NE SERA PLUS PAREIL. Tout sera différent. Les choses vont évoluer. Ce sera extraordinaire et jamais vu. Il nous fallait vous informer sur les révolutions qui vont bousculer notre train-train de vie banal et notre quotidien de tous les jours. L'an 2000 vous attend! Dans cinq ans, le défi sera immense. Nous devons le relever et nous le pouvons, car oui, dans cinq ans, C'EST L'AN 2000!!

CYBAIRE-SOMMAIRE



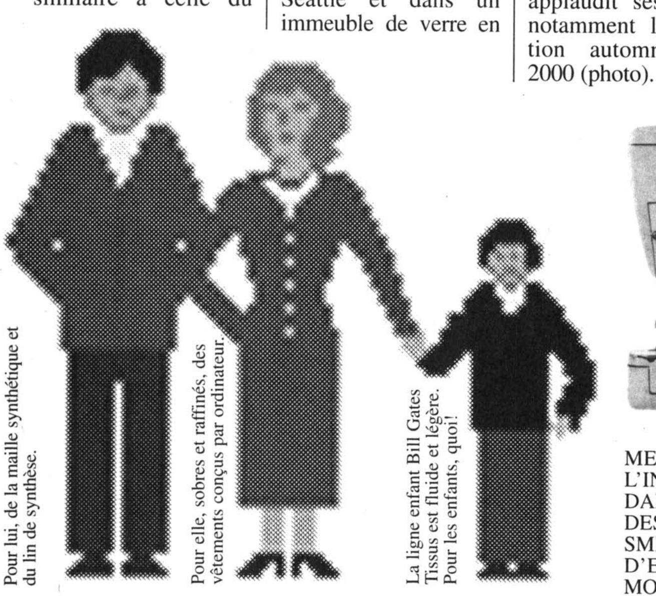
MONSIEUR CIBAIRE est un fanzine idiot du groupe Pressimage. Tous droits réservés (Fnac, Virgin Megastore et points de vente habituels). Monsieur Cibaire est un fanzine tellement néo-rigolo qu'il y a même des gags dans l'ours. Ont participé à ce numéro: Ariel Wizman (rédacteur en chef), Geneviève Gauckler (direction, hum, artistique), Loïc Prigent (rédaction et envoyé spécial à Duconland), Catherine Conté (secrétariat de rédaction). Groupe Pressimage: 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex France.

Cyber sex? No. Cyber sucks? Yes.

BILL GATES, le couturier de l'an 2000

Bill Gates a été le premier a comprendre rapidement qu'il fallait se diversifier. Il a présenti la crise de l'ordinateur, similaire à celle du charbon et de l'essence dans les siècles précédents et s'est reconverti dans le tissus. Les ateliers de confection Bill Gates, installés à Seattle et dans un immeuble de verre en forme de pyramide dans le Sentier habillent la terre enière. Bill, surnommé Karl par ses assistants, se révèle vite un couturier de génie, à la fois basique et moderne. La presse internationale applaudit ses défilés, notamment la collection automne hiver 2000 (photo).

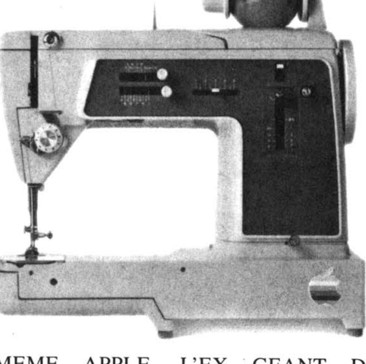
Bill Gates devient rapidement le roi mondial du tissus, rachetant Chanel (devenue une entreprise de disquettes) et redorant le blason de la vieille maison de couture en quelques mois. Douglas Coupland co-écrit rapidement avec François de Closets, le livre-manifeste de cette génération de nerds devenus les rois du cachemire de synthèse et du néo-coton: «Les rois du tissus». *Loïc Prigent*



Pour lui, de la maille synthétique et du lin de synthèse.

Pour elle, sobres et raffinés, des vêtements conçus par ordinateur.

La ligne enfant Bill Gates Tissus est fluide et légère. Pour les enfants, quoi!



MEME APPLE, L'EX GEANT DE L'INFORMATIQUE, S'EST RECONVERTI DANS LE TEXTILE AVEC NOTAMMENT DES MACHINE A COUDRE «GRANNY SMITH» VENDUES À DES MILLIONS D'EXEMPLAIRES À TRAVERS LE MONDE. *L.P.*

RECEVEZ CHEZ VOUS >**INTERACTIF** JUSQU'A L'AN 2000 !!

CYBER

BULLETIN D'ABONNEMEMENT

OUI !

❑ Je suis globalement naïf et je souhaite m'abonner à >Interactif jusqu'à l'an 2000.

Offre valable pour toute personne voulant devenir un lecteur-fondateur du journal Interactif, et ce contre une somme d'argent.

NAIF

6	1 0 7 8 3 4	1 1 1 6 0

6	1 0 7 8 3 4
	1 1 1 6 0

Remplissez dûment ce formulaire avec des chiffres et des numéros de votre choix. Cela facilitera le traitement informatique de votre commande.

Chaque numéro vous sera livré par une fusée radio-guidée (inoffensive pour les enfants et les décorations de jardin).

FUTUR !

INFOS.

Les SURPRISES de l'an 2000 *(1)*

Après avoir interrogé plusieurs centaines de critiques et de spécialistes de l'art, des chercheurs ont découvert avec stupeur que tout le monde de l'art prévoyait pour l'an 2000 un bouleversement artistique jamais vu. En effet, les avis de ces spécialistes concordent tous: en l'an 2000, il sera à la mode d'accrocher les tableaux et même les chefs- d'œuvre anciens à l'envers. Ce sera une fois de plus la Hollande qui marquera le pas en faisant réaccrocher à l'envers tous les tableaux du musée Van Gogh. Selon nos sources, un tableau accroché à l'envers renouvellerait l'émotion plastique. L'an 2000 sera incroyable et contreversé, d'autant que selon un sondage effectué en juin 1971, 87% des personnes interrogées se prononçaient contre l'accrochage des tableaux à l'envers. *FDA (Fin de l'article).*

C'est d'une école troglodyte du sud de la Turquie que viendra le phénomène. En effet, l'an 2000 marquera le début du SUCCES DES JOUEURS D'ECHECS TURCS. Ces turcs hors-du-commun gagneront tout! Les championnats du monde d'échecs seront bondés de joueurs turcs et ce dès les dix huitième de finale!

L'ERE DU *GLON-GLON*

Des sociologues français et allemands ont annoncé dans un rapport qu'en l'an 2000 le glonglon serait nouveau et déchaînerait les foules. Le glonglon serait très populaire dès le début 2000 et deviendrait un passe-temps international malgré la difficulté certaine à s'y adapter. Le glonglon est donc une valeur sûre et déjà des entreprises japonaises y investissent beaucoup. L'an 2000 marquera le début de l'ère du glonglon.

TOP 10

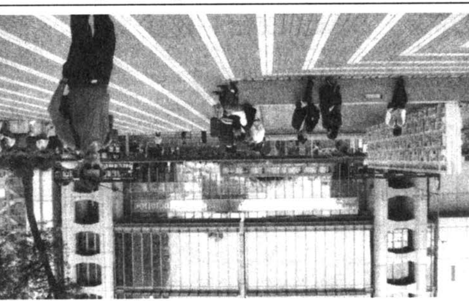
DES PRÉNOMS À LA MODE.

Donnez un prénom original à votre enfant de l'an 2000! *(liste établie par une équipe de pédiatres projectivistes)*

1. Toucancan
2. Pinpon
3. Exclusif
4. Regaly
5. Mamouth
6. Carrefour
7. Quark
8. Pinponette
9. Poupouk (plus tous les noms que vous avez donné à votre disque dur dans les 90's)
10. Bill Gates (en hommage à Bill Gates)

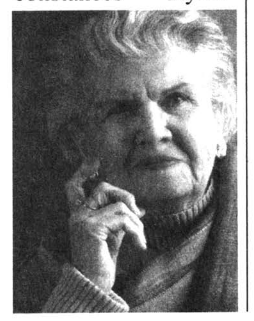
LE CYBERSPACE INTERDIT

Les catacombes de l'an 2000, c'est le cyberspace qui était envahi de nécrophiles ex-punks, nerds, hippies, ravers. Les autorités ont préféré fermer ces lieux à cause des discours pontifiants, pro-technologie et simili-subversifs qui s'y tenaient. Ces discours perturbaient les échanges commerciaux et diplomatiques internationales.



LA FILLE DE VANESSA PARADIS NOUS QUITTE

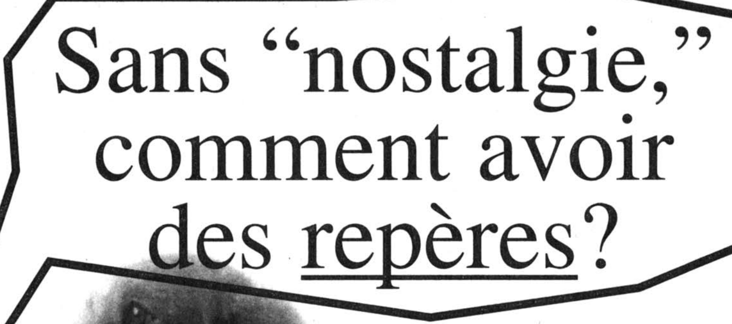
L'événement triste de l'an 2000 sera le décès dans des circonstances mystérieuses de la fille de Vanessa Paradis. Plusieurs voyantes extralucides nous l'ont confirmé: la première fille de Vanessa Paradis devrait disparaître à l'âge de soixante dix neuf ans en juin 2000, provoquant un deuil national en France et au Guatemala (où la fille de Vanessa Paradis passait ses vacances). L'an 2000 ne sera pas tout rose. *L.P.*



LA GRAVITEE MAITRISEE

Les centres commerciaux construits dans les vingt dernières années du vingtième siècle se révèleront rapidement trop petits pour l'an 2000. Ainsi, pour améliorer les capacités d'accueil, les ingénieurs de l'an 2000 mettront rapidement au point (à peine deux mois de recherche avant la mise sur le marché du procédé) un système de rétro-gravité permettant à des commerces supplémentaires de s'intaller au plafond et aux clients de se promener sur le plafond comme s'ils étaient normalement au sol. Renversant! Le shopping de l'an 2000 va vous mettres sans dessus dessous… *L.P.*





radio NOSTAL-J

Toute la journée, REDIFFUSION des meilleurs moments des Guignols de l'Info, et le meilleur de l'humour des années 90 (Kakou, Timsit, Palmade, Masure…)

STOP OU ECSTA, animé par Julien Lepers jeune. Les auditeurs votent pour ou contre le gabber, le transcore…

RICHARD BOHRINGER, tendre et poignant raconte l'Odyssée de l'Internet et se bat pour le défendre dans «SOS INTERNET», tous les soirs à 18H00.

LAURENT GARNIER vous réveille en techno tous les matins de 6h00 à 9h00.

*radio*NOSTAL-J: La «radio» de l'an 2000

Notre sélection télé

Projection des programmes de la soirée du lundi 21 juin 2000 par Loïc Prigent.

L'an 2000, c'est plus de mille huit cents chaînes qui se bousculent à votre poste de télévision. Toutes plus hyper-spécialisées les unes que les autres, vous n'en regardez que une ou deux correspondant à vos affinités, plus les sept chaînes principales du paysage audiovisuel: RTL1, RTLII, RTL3, RTL4, RTL5, RTL6, RTL7. Voici donc un aperçu de ce que vous proposeront ces sept chaînes leaders généralistes.



Leader

20h00
TELES LUNDI: L'actualité de la télévision du lundi, avec un reportage sur les programmes pour enfants du lundi matin.

22h00
TELE MON AMIE: Emission interactive. Les téléspectateurs téléphonent pour choisir la rediffusion du moment de télé qui les a le plus marqués. Avec en bonus, la rediffusion du meilleur moment de l'émission de la semaine dernière plébiscité par les téléspectateurs.

23h15
SECRET TV: Tous les secrets et les bruits de couloir de la télévision.

O0h00
MIRE RAMA. Le panorama des mires du monde entier commentées par Maurice Rheims et Claude Sérillon.

RTL II

La télé du classique et du baroque

20h00
LE POSTE CLASSIQUE: Le bêtisier des concerts classiques retransmis à la télévision. Présenté par Eve Cyberuggieri (reconstituée en image de synthèse).

20h15
TELE MOZART: Débat sur Mozart avec des extraits des débats sur Mozart à la télévision mondiale de 1971 à 1985.

22h00
BEST OF LITZ: Les génériques de télé avec Litz en fond musical. Présenté par Patrice Drevet.

RTL3

La troisième

20h00
TIERCE A LA CARTE: Les téléspectateurs choisissent la rediffusion de courses hyppique célèbres de leur choix.

21h00
TELE TIERCE: Le meilleur des chaînes spécialisées dans le PMU.

21h05
TELE TELE: Le meilleur des émissions de télé qui parlent des coulisses de la télé (rediffusion).

23h00
LE BETISIER DE LA JOURNEE: Une heure pour regarder les bourdes, gaffes et cafouillages les plus drôles de la journée sur RTL3.

RTL4

La troisième+1

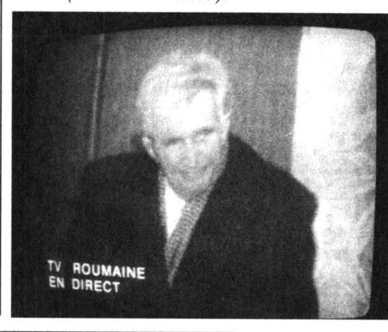
20h00
ZAPPETTE: Ce qui s'est passé la veille sur les chaînes de télévision des minorités sexuelles.

20h30
TELE BABAR: Dix extraits des différentes versions de Babar dans les télévisions du monde entier avec cette semaine la version en pâte à modeler de la télévision publique congolaise et la version peplum de la télévision des serruriers.

22h45
EMBOUTEILLAGE: Des spécialistes sont sur le plateau et les téléspectateurs téléphonent pour leur poser des questions à propos d'émissions qu'ils n'ont pas comprises.

LA CHAINE DU JOUR: *TELE NICOLAE*

GROS PLAN sur la chaîne 895 de votre réseau APC+ TDF8 (ou satellité Biosphèric 32, puis touche étoile, 2 fr. 19 la minute). TELE NICOLAE est une chaîne créée par des étudiants d'une école de commerce roumaine. La chaîne est entièrement présentée par Nicolae Ceaucescu, ancien dictateur monomaniaque reconstitué en PaintBox. Le Club Nicolae, émission matinale pour les enfants est incroyable avec Nicolae qui fait des gags absurdes sur les dinosaures et les komsomols. A regarder au moins une fois pour pouvoir en parler! Même Arnaud Viviant y a consacré deux lignes dans sa chronique télé de Néo-Libé bi-quotidien 320pages (avec des petites colonnes et le texte courant en corps 4). *FDA (Fin de l'article).*





LA chaîne des jeunes.

RTL6

La télé qui réfléchit!!!



La chaîne d'information.

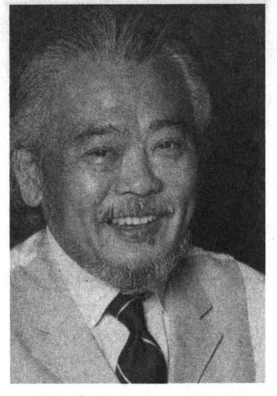
20hh00
TELE LUNDIIIII! Pastiche de l'émission Télé Lundi de RTL1. Très drôle!
22h20
SPECIAL BETISIER NIRVANA: Hebdomadaire. Le meilleur des cafouillages de Kurt Cobain à la télé. Coprésenté par Courtney Love et Max Headroom dont c'est le grand retour.
23h15
CA CRAINT: Le Worst OF des moments de télé qui craignent le plus. Avec des portraits sans concession et même méchants des présentateurs des chaînes concurrentes.

20h00
ARRET SUR IMAGE: Emission éducative sur la télévision manipulatrice présentée par Arnaud Viviant en colère et Françoise Verny sans concession.
21h30
TELE PECHE: La télé qui a la pêche! Vincent Perrot et Jean Marie Prolier présentent le magazine de l'impossible: cette semaine les émissions du troisième âge à la télévision.
22h45
L'ECOLE DES FANS. Avec Yves Duteil. (rediffusion de l'émission du 23 février 1982).
23h15
TELE SAGA: Jean Marc Morandini nous raconte les plus grands feuilletons de la télévision mondiale, le tout émaillé d'extraits des remakes de Dynastie de la télévision pakistanaise. Kitsch!

20h00
LE JT DES JT: Daniela Lumbroso présente les gros titres des JT du monde entier, décalages horaires aidant, on apprend les derniers rebondissements de l'actualité.
21h00
TELE INFOS HABILLAGE: Marc Toesca et Vincent Ravalec décortiquent les habillages vidéos des chaînes d'information du monde entier. Une joute verbale à ne pas manquer…
22h30
LA REVUE DE PRESSE: Tous les éditoriaux des chaînes d'information internationales décortiquées par Nono le petit Robot.

23h45
TELE QUI PUE: Fabrice Luchini présente son grand show hebdomadaire antitélé. Pendant deux heures il récite des fables de La Fontaine, le tout émaillé des meilleurs coups de gueule de Guy Bedos à la télévision sur la télévision. Subversif!

JAPON 2000: *Le pays du soleil levant...*



Au premier janvier 2000, TOUT SERA POSSIBLE!!! Le Japon du troisième millénaire sera celui de toutes les innovations. Les japonais seront encore plus différents de nous. Ils seront en avance et vivront dans un monde digne de la science fiction. *Par notre envoyé spécial Loïk Prigent.*

Les japonais de l'an 2000 vont inventer des choses incroyables. Sur des postes de télévision équipés d'un micro, vous verrez défiler les paroles de chansons célèbres.

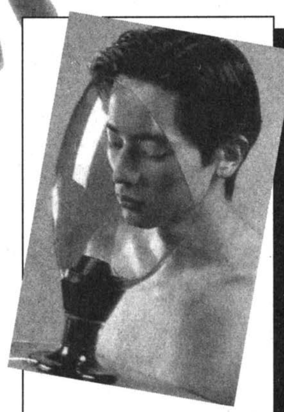
Grâce au micro, vous pourrez chanter à la place du chanteur et tout le monde vous écoutera. Ce sera drôle et révolutionnaire!

Grâce à la formule du docteur Xonxon (photo), les femmes japonaises pourront rester ETERNELLEMENT JEUNES, et ce dès l'âge de 22 ans. Dès août 2000, il commercialisera même la pilule pour ne plus uriner grâce à un procédé révolutionnaire, dont le nom est déjà déposé à l'INPI, (mais reste secret). *FDA (Fin de l'article).*

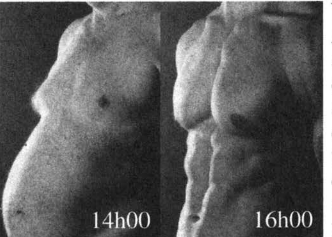


Trois personnalités différentes en une journée pour soixante francs!

Changer de visage, de personnalité, de gestuelle et de costume plusieurs fois dans la journée, ce sera possible et même courant dans le Japon de l'an 2000. Mais les japonais sont-ils devenus fous, eux qui ont investi plusieurs milliards d'argent dans la recherche de ce procédé incroyable? Standardisé et installé dans une cabine photomatonique spéciale et pour la somme de vingt francs, vous pourrez changer votre apparence et votre psychisme. L'an 2000, c'est fou!

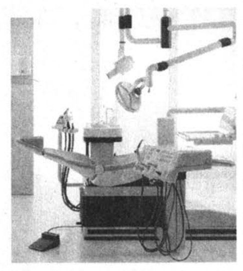


Le Japon de l'an 2000 sera stressant. Tout ira plus vite et l'environnement sera bruyant. Il sera donc difficile de se concentrer et de réfléchir. Pour que les japonais soient toujours créatifs, ils inventeront des machines infra-sensorielles pour se ressourcer. Deux minutes dans un *Ressourcor2000* et vous aurez à nouveau des idées pour être un battant.



Les chercheurs japonais ont constaté que les gens GROS qui complexaient au XXème siècle avaient de grosses chances de continuer à complexer même après l'an 2000. Forts de cette étude, ils ont décidé de mettre au point d'ici l'an 2000 un procédé qui rendra les plus obèses fins et musclés. Une pilule absorbée à 14h00 aura fait son effet à 16h00. Vivement l'an 2000! *FDA (Fin de l'article).*

Le style de vie "3e millénaire"



LA CUISINE de l'an 2000 sera hyper-fonctionnelle. Suite à la crise de la chaise, on pense que les ménagères auront le souci de ne pas quitter leur siège (pour ne pas se le faire dérober) tout en faisant leur tâche culinaire. Ce prototype mis au point par les cuisines *Schmidt* sera commercialisé dès l'an 2000. *FDA (Fin de l'article).*

LE *REVIVAL* MACHINE À ECRIRE.

Après la dictature du *Newton* et du "tout numérique," l'an 2000 verra un *revival* machine à écrire. La joie retrouvée du papier fera trois fois la couverture de *VSD* et 5 fois celle du *Point*. De même, les bureaux de style prévoient un *revival* des costumes Cerutti et de Olivia Newton Jones.



LES MŒURS DE L'AN 2000: BIZARRE!



L'an 2000 sera également fait de révolutions importantes dans les mœurs. Comme d'habitude, ce sera la Hollande qui montrera le pas en légalisant dès Décembre 2000 le mariage de personne avec des objets. Cet homme sera le premier à se lier pour la vie avec un objet de son choix, en l'ocurrence, son appareil de fitness. Suivront beaucoup de noces entre des top-models et des miroirs, des Dj's et leurs platines (grand débat; peut-on être bigame et se marier à deux objets, même s'ils sont jumeaux?), des hommes d'affaires et leurs cartes de crédit, des femmes avec leur Nissa Micra. En l'an 2000 tout sera vraiment enfin possible.

Le grand peintre de l'an 2000; c'est Grosga, un néo-picturàliste spécialiste des tableaux de frégates, trois-mâts et chalutiers de Ouessant. Installé à Miami, il fera des expositions dans les plus grandes galeries et organisera des fêtes insensées. On peut penser que ses toiles coûteront une fortune.





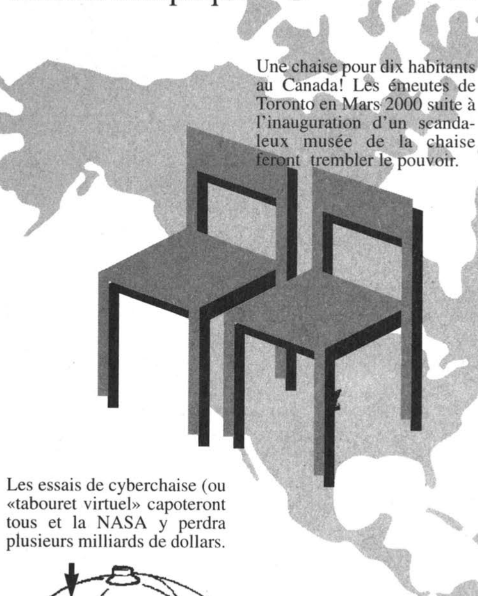
L'APPARTEMENT idéal de l'an 2000 est cosy, tendu de draperies florales rassurantes et d'abat-jour jaunes. Les lits seront suspendus avec de petites échelles rouges et des tiroirs où ranger ses affaires. Ces tiroirs seront interactifs et programmés pour ranger tout seul vos affaires. L'an 2000, tout sera hypercyber. *LP.*

GEOPOLITIQUE

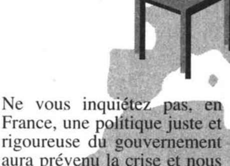
OU s'asseoir?

Ne nous voilons pas la face: le vrai grand couac de l'an 2000 sera la pénurie de sièges. Une surpopulation galopante inversement proportionnelle à la production mondiale de fauteuils et de chaises est la recette simple à ce grave problème. Emeutes au Japon, suicides collectifs en Australie, l'absence de sièges va créer des situations sociales hyper-tendues et des conflits compliqués.

Une chaise pour dix habitants au Canada! Les émeutes de Toronto en Mars 2000 suite à l'inauguration d'un scandaleux musée de la chaise feront trembler le pouvoir.

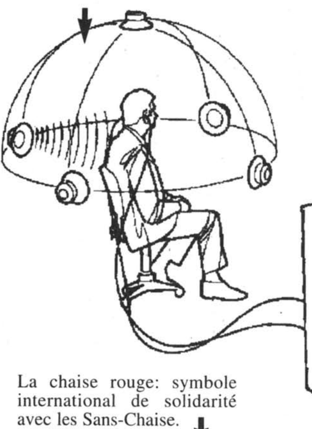


Aux USA, trop de chaises! Le pays a surproduit, mais les défauts de fabrication empêchent toute exportation massive. 345 chaises par habitant!



Ne vous inquiétez pas, en France, une politique juste et rigoureuse du gouvernement aura prévenu la crise et nous garderons la moyenne des deux fauteuils par habitant. Ouf.

Les essais de cyberchaise (ou «tabouret virtuel» capoteront tous et la NASA y perdra plusieurs milliards de dollars.

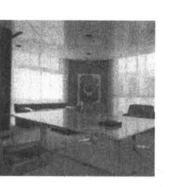


La crise du fauteuil n'épargne pas l'Afrique malgré le plan «un coussin par habitant» lancé par l'ONU.

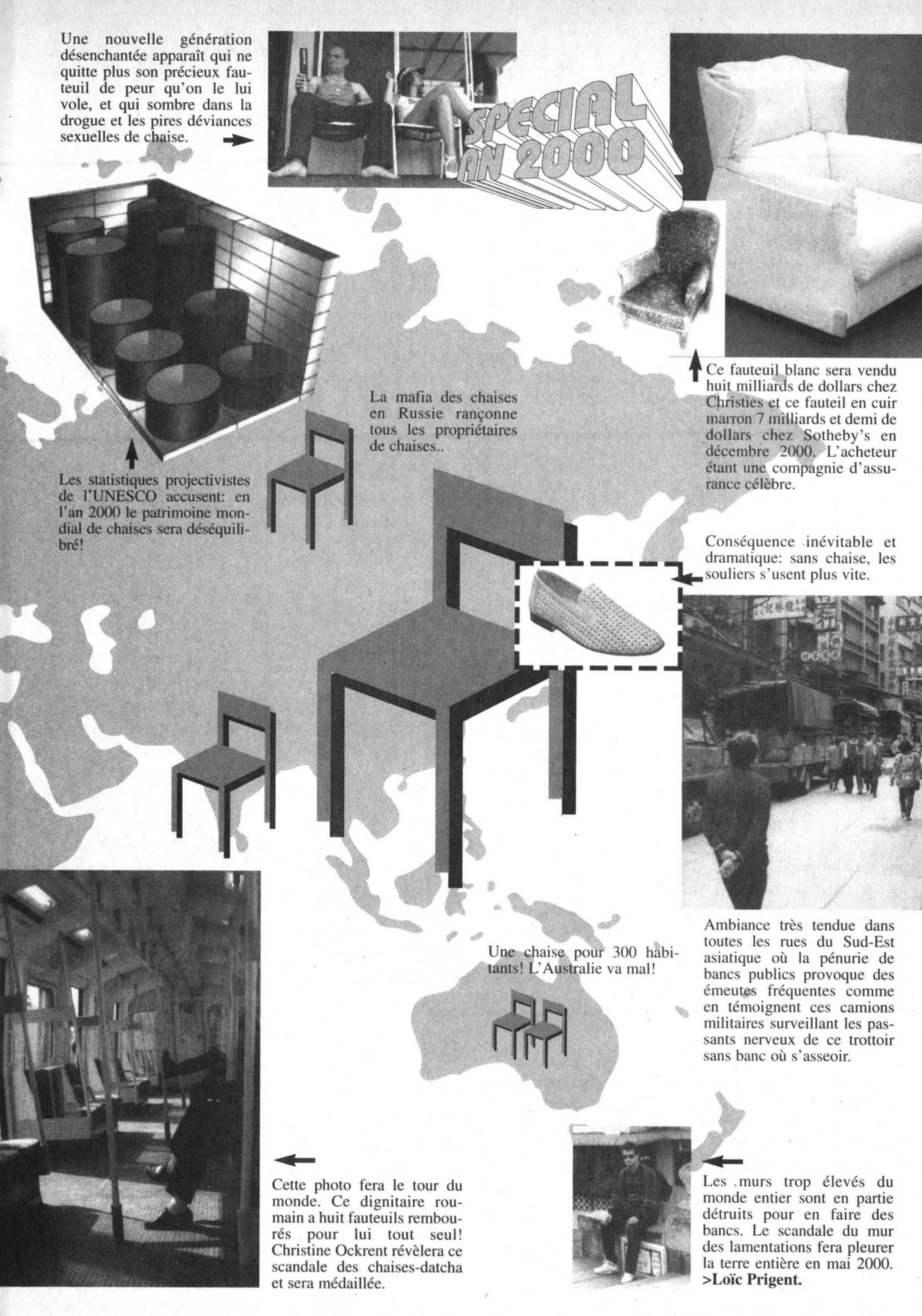
Les émeutes de Sao Paulo en janvier 2000 pendant lesquelles 100.000 exclus du fauteuil squattent à tour de rôle les fauteuils ministériels font date dans l'activisme-chaises.

La chaise rouge: symbole international de solidarité avec les Sans-Chaise.





Le seul pays épargné: l'Afrique du Sud dont Smaïn, le président de la République déclare dès juin 2000 le fameux «Asseyez-vous!» et lance un plan de relance du tabouret. Le pays est sauvé et exporte vers les pays les plus atteints.



Une nouvelle génération désenchantée apparaît qui ne quitte plus son précieux fauteuil de peur qu'on le lui vole, et qui sombre dans la drogue et les pires déviances sexuelles de chaise.

Les statistiques projectivistes de l'UNESCO accusent: en l'an 2000 le patrimoine mondial de chaises sera déséquilibré!

La mafia des chaises en Russie rançonne tous les propriétaires de chaises..

Ce fauteuil blanc sera vendu huit milliards de dollars chez Christies et ce fauteuil en cuir marron 7 milliards et demi de dollars chez Sotheby's en décembre 2000. L'acheteur étant une compagnie d'assurance célèbre.

Conséquence inévitable et dramatique: sans chaise, les souliers s'usent plus vite.

Ambiance très tendue dans toutes les rues du Sud-Est asiatique où la pénurie de bancs publics provoque des émeutes fréquentes comme en témoignent ces camions militaires surveillant les passants nerveux de ce trottoir sans banc où s'asseoir.

Une chaise pour 300 habitants! L'Australie va mal!

Cette photo fera le tour du monde. Ce dignitaire roumain a huit fauteuils rembourrés pour lui tout seul! Christine Ockrent révèlera ce scandale des chaises-datcha et sera médaillée.

Les murs trop élevés du monde entier sont en partie détruits pour en faire des bancs. Le scandale du mur des lamentations fera pleurer la terre entière en mai 2000.

>Loïc Prigent.

Les SURPRISES de l'an 2000 *(2)*


Un jeune couple, hier.

LE PIQUE-NIQUE VIRTUEL ENFIN DISPONIBLE

Le grand succès commercial de l'an 2000 sera sans aucun doute ce programme de pique-nique virtuel commercialisé début janvier 2000. Sans quitter votre console personnelle stéréo-réaliste, vous pourrez vivre un pique-nique idéal à la campagne avec des bruits confondants de réel. La reproduction de la texture du paté et le brillant du jambon seront tels que vous aurez envie de les manger! On déstressera très vite en s'asseyant sur un bord de la Marne ou en courant avec une amie tout droit sortie d'une publicité pour les shampoings Timotei. L'an 2000 nous permettra un retour à la nature aussi simple qu'un double-clic. *LP*

LES ORDINATEURS DE L'AN 2000 auront été tellement miniaturisés que l'on pourra les encarter comme une carte magnétique de crédit et faire des ordinateurs gadgets comme ce Newton de poche en forme de cookie prévu pour être commercialisé au deuxième trimestre 2000 par une grande marque coréenne. *LP*

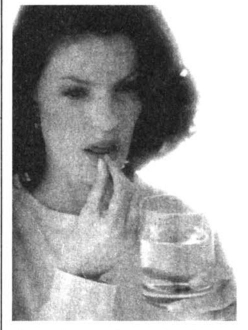

Un cookie, hier.

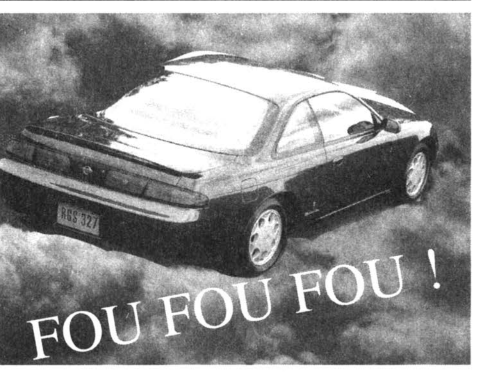
POUDRE MAGIQUE

Le Sud-Est asiatique et la Californie sont situés sur des failles sismiques. Après un essai raté de déplacer par roulis ces zones vers des endroits moins dangereux, les architectes et chercheurs concevront un mécanisme incroyable empêchant toute destruction de bâtiment ou de pont en cas de tremblement de terre, même de 10 sur l'échelle de Richter. Inconvénient de ce système basé sur le basculement de gravité et de pesanteur, les démarches des passants seront perturbées. Un pas normal risquera tantôt de se transformer en bond de quatre mètres, tantôt en chute inexorable vers le sol. Après de nombreuses plaintes, le système de perturbation de la pesanteur installé dans le sous-sol sera remis en cause mais les chercheurs trouveront rapidement une poudre qui, éparpillée sur les chaussées tous les matins, empêchera toute chute ou bond imprévu. Nous ne sommes pas au bout de nos surprises! *LP.*

FANNY FOR EVER !

Vous êtes presque habitué à voir Marie Christine Barrault et Clémentine Célarié vous vanter les mérites de produits amaigrissants. Préparez-vous à voir Fanny Ardant sur vos écrans publicitaires. Les laboratoires Elisabeth Arden ont en effet contacté l'actrice française pour mettre au point une pilule miracle qui permettra aux femmes laides ou complexées de devenir aussi belles que Fanny Ardant et ce pour une durée de six heures. L'effet sera valable de la nuque au sommet du front et des sondages effectués dans des parfumeries de centres commerciaux du monde entier prévoient un succès énormes du produit. *In bed with Fanny Ardant* sera dès lors une expérience accessible à tous! *LP.*


Dans 2 minutes, cette femme prendra l'aspect de la magnifique Fanny Ardant!

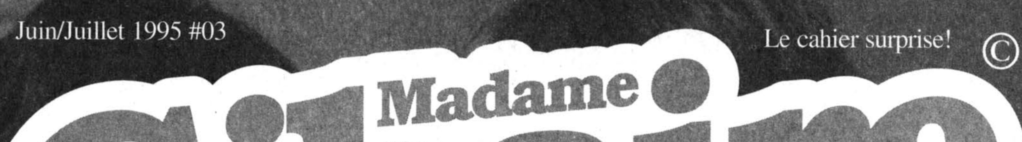


Une voiture, hier.

Juin 2000: le rêve devient réalité. Une voiture diesel turboïde survole pour la première fois une ville française. Les voitures personnelles volantes ont le même aspect que les voitures personnelles classiques si ce n'est qu'elles volent, et ce sans qu'on ait besoin de piste de décollage ni d'hotesses de l'air. L'an 2000, ça va être turbo-génial! *FDA (Fin de l'article).*

Juin/Juillet 1995 #03

Le cahier surprise! ©



Madame Cibaire

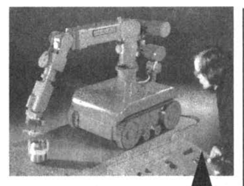
Fabrique une "femme" toi-même!

LA VIE VA ETRE MIEUX GRACE A LA TECHNOLOGIE.

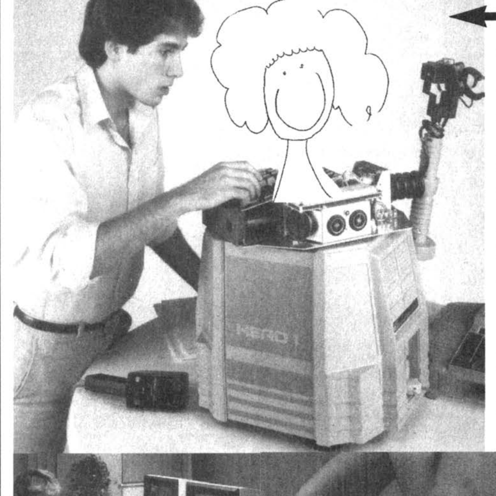
DOSSIER

Fabrique une “femme” toi-même!

Les nouvelles technologies permettent depuis quelques jours de concevoir à l’aide de circuits imprimés, de boulons bien vissés et de jugeotte… de véritables femmes! L’échine féminine, autrefois tellement difficile à reconstituer est maintenant facile à construire grâce au génie informatique. Wow.



L’homme en a toujours rêvé: construire des cathédrales et des femmes. Les deux sont aujourd’hui possibles comme le prouve ce cliché d’une grue de cathédrale miniaturisée pour la construction d’une femme robot.



Ce jeune garagiste de dix neuf ans a mis deux mois de ses temps de repos à mettre au point ce buste de femme qui sera opérationnel dans quelques semaines. Le visage du cyborg est confondant de réalisme! Gaetan (c’est comme ça que ce garagiste s’appelle) retrouvera enfin la compagnie de sa petite amie qui l’a quitté parce qu’il avait mauvaise haleine.

Les engins-pilotes sont d’abord acclimatés au monde réel par des femmes-moniteurs pour donner à ces machines un point de vue féminin sur le monde.



Cette femme en contre-plongée est en fait la preuve des miracles de la synthèse. Ce type de femme B6 est tellement facile à réaliser que même des quarantenaires italiens y arriveraient! Bientôt, on pourra même contruire des hommes artificiels!

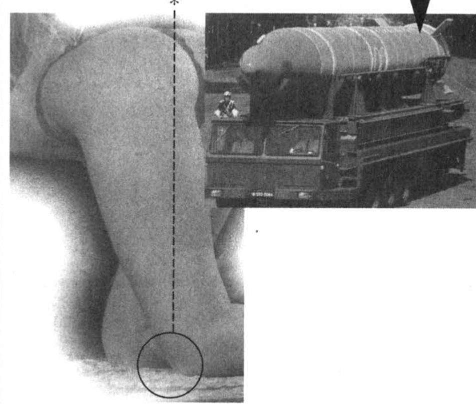


MADAME CIBAIRE est un fanzine-prétexte à imprimer des photos de femmes nues du groupe Pressimage. Ont participé à ce numéro: Ariel Wizman (rédacteur en chef), Geneviève Gauckler (direction, hum, artistique), Loïc Prigent (Rédaction et reportage sur le terrain), Catherine Conté (Secrétariat de rédaction). Groupe Pressimage: 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex France.

Madame Cibaire? C’est moi.

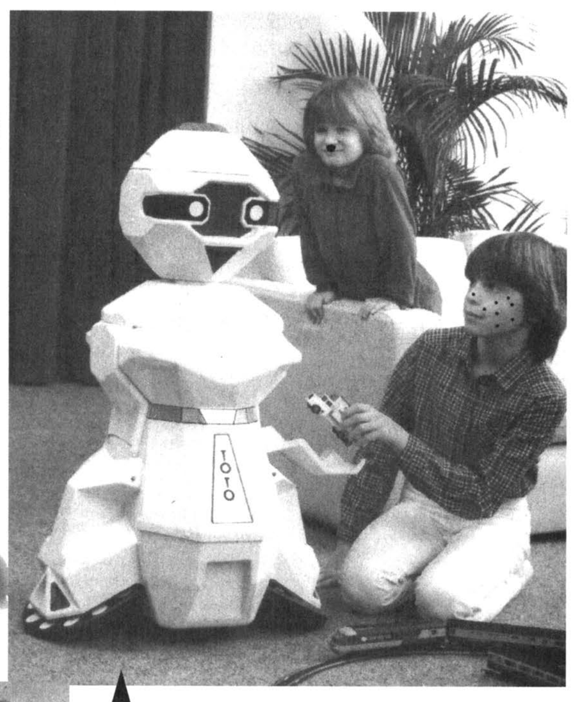


Bien sûr, pour obtenir des rotules* aussi parfaites que sur la rotule du bas, il a fallu jouer de petites astuces informatiques. Ainsi, ce modèle de femme robotisée a-t-il disposé de la technologie soviétique initialement prévue pour les détonateurs de missiles Sol-Sol que l'on voit ici sur la Place Rouge en 1982.



Les modèles V8 disponibles en kit dans certaines revues américaines comme "US Camion" sont d'une plastique incroyablement proche du réel. Il suffit de 16 heures de travail pour arriver à un résultat époustouflant!

Cette femme (on croirait une vraie, non?) est en fait un robot dont la voix synthétique a été conçue à partir de la vraie voix d'une femme réelle. Sont ainsi disponibles plusieurs banques de données de voix avec divers accents plus ou moins pittoresques.



A Toulouse, les usines Airbus sont en émoi: l'Aérospatiale serait en effet à la pointe des femmes-robots si elle investissait rapidement dans cette industrie.

Même cet enfant de neuf ans et demi est parvenu à construire ce modèle approximatif de femme "TOTO". Le magazine américain *Wired* parle déjà de "kindercybergarten culture". Les enfants vont maintenant pouvoir dessiner leur baby-sitter. C'est génial!

Mais *QUI* est MADAME CIBAIRE?

Vous, lectrices de Mme Cibaire êtes le cœur de cible de nos annonceurs qui déjà se bousculent pour vanter leurs produits dans ce fanzine féminin à la pointe des nouvelles technologies. Merci de nous renvoyer ce petit questionnaire qui nous permettra de mieux vous situer, vous comprendre et donc mieux répondre à vos attentes de femme.

1 *Comment avez-vous connu Mme Cibaire?*
A. Par des amies à une séance de bitching interactif sur Internet.
B. Par la presse.
C. Par la radio.
D. Par la télévision.
E. Par hasard.

2 *Combien de lectrices, y compris vous, vont consulter ce numéro de Mme Cibaire?*
A. Une.
B. Deux.
C. Trois.
D. Quatre.
E. Vous ne savez pas compter.

3 *Quelles rubriques voudriez-vous voir dans Mme Cibaire?*
A. Cuisine.
B. Claire Brétécher.
C. Plus d'images pornos en illustration-prétextes à des articles-alibis.
D. Une chronique de Françoise Verny.
E. Plus d'infos sur les nouvelles sorties Porsche et Jaguar.
F. Plus de rubriques sur des actrices du porno.

4 *Possédez-vous les éléments suivants?*
A. Lecteur CD-Audio.
B. Platine de disques.
C. Mini-fusée Challenger.
D. Détonateur équipé de 15 kilos de plastique.
E. Lecteur DAT, DCC, Mini Disc.
F. Equipement vidéo.
G. Machine à orgasme tantrique.

5 *Possédez-vous un ordinateur, si oui lequel?*
A. Mini Texas Instrument 806 hyper pratique pour les stat'.
B. Grille Pain THX Pentium.
C. Thomson TO7.
D. Gameboy.
E. Newton qui comprend «Le hangar épicier double clic» quand vous écrivez «penser à dire à Isabelle que je la déteste».

6 *Que faites-vous avec cet ordinateur ?*
A. De la frime.
B. Des dessins de Toto.
C. Vous installez des économiseurs d'écrans branchés et des sons rigolos.
D. Du traitement de texte.
E. Des lettres anonymes à Jacques Martin (THEATRE DE L'EMPIRE, 41, Avenue de Wagram 75017 Paris Tél: 40 55 40 00).

7 *Quel est votre groupe musical favori?*
A. Genesis.
B. Queen.
C. Ace of Base.

8 *A quel média vous fiez-vous pour une information optimale?*
A. Fanzines lycéens d'élèves de troisième technologique.
B. Journal étudiant d'école supérieure de commerce.
C. Supplément économique du *Figaro.*
D. Pages jaunes de l'annuaire.
E. Monsieur Cibaire.
F. Autres (ne pas préciser, on s'en fout).

9 *Vous vous considérez comme une femme:*
A. Plutôt active.
B. Plutôt conne.
C. Plutôt facile.
D. Plutôt mal habillée.

10 *Les nouvelles technologies pour vous, c'est:*
A. n'importe quoi.
B. hyper cool.
C. en même temps, ça se discute.
D. plutôt mal habillées.

11 *Si vous étiez une machine, vous seriez:*
A. Contente.
B. Assez contente.
C. Fébrile.
D. Un bulldozer avec 400 Mo de RAM et plein de raccourcis clavier.
E. Un appareil de low-tech des années 80 complètement kitsch.
F. Plutôt mal habillée.

Renvoyez ce questionnaire dûment rempli à UNIVERS INTERACTIF, Madame Cibaire 5/7 rue Raspail. 93108 Montreuil Cedex. Les 70 000 premières réponses recevront en cadeau une Nissan Micra 5 portes livrée avec sa boîte à gants. Merci encore!